

高等学校Java课程系列教材

Java程序设计精编教程

（第2版）

耿祥义　张跃平　编著



清华大学出版社

高等学校Java课程系列教材

Java程序设计精编教程（第2版）

耿祥义　张跃平　编著

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

Java 语言具有面向对象、与平台无关、安全、稳定和多线程等优良特性，是目前软件设计中极为强大的编程语言，特别适合于网络应用程序的设计，已经成为网络时代最重要的语言之一。本书精选 Java 核心内容，注重结合实例，循序渐进地向读者介绍 Java 语言的核心内容，在基础语言上强调 Java 面向对象编程的思想，在实用类上侧重应用。

全书分为 14 章，分别讲解简单数据类型、运算符、表达式和语句、类与对象、子类与继承、接口与实现、内部类与异常类、常用实用类、Java 输入输出流、组件与事件处理、Java 多线程机制、Java 网络编程、JDBC 数据库操作等内容。

本书适合高等院校计算机专业作为 Java 语言程序设计的教材以及想掌握 Java 核心内容的自学者。

图书在版编目(CIP)数据

Java 程序设计精编教程/耿祥义，张跃平编著. --2 版. --北京：清华大学出版社，2015
高等学校 Java 课程系列教材
ISBN 978-7-302-41514-5

Ⅰ. ①J…　Ⅱ. ①耿…　②张…　Ⅲ. ①JAVA 语言－程序设计－教材　Ⅳ. ①TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 212865 号

责任编辑： 魏江江　薛　阳
封面设计：
责任校对： 时翠兰
责任印制：

出版发行： 清华大学出版社
网　　址： http://www.tup.com.cn，http://www.wqbook.com
地　　址： 北京清华大学学研大厦 A 座　　**邮　　编：** 100084
社 总 机： 010-62770175　　**邮　　购：** 010-62786544
投稿与读者服务： 010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn
质量反馈： 010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn
课件下载： http://www.tup.com.cn，010-62795954
印 刷 者：
装 订 者：
经　　销： 全国新华书店
开　　本： 185mm×260mm　　**印　　张：** 21.25　　**字　　数：** 514 千字
版　　次： 2010 年 8 月第 1 版　　2015 年 12 月第 2 版　　**印　　次：** 2015 年 12 月第 1 次印刷
印　　数： 1～　000
定　　价： 　.00 元

产品编号：065372-01

前　　言

本书精选Java核心内容和重要的实用技术，注重Java语言的面向对象特性，强调面向对象的程序设计思想，在实例上侧重实用性和启发性，在类、对象、继承、接口等重要的基础知识上侧重编程思想，在实用类、输入输出流、Java网络技术、JDBC数据库操作等实用技术方面侧重实用。通过本书的学习，读者可以掌握Java面向对象编程的思想和Java编程中的一些重要技术。

在第2版中，除了更新了JDK的版本外，在内容上做了适当的调整，特别增加了每章的上机实践内容。对第14章做了比较大的调整，由原来的操作Access数据库，更改为操作JDK新版本自带的Derby数据库。删除了很少使用的第15章的内容。

全书共分为14章。第1章主要介绍Java产生的背景和Java平台，读者可以了解到Java是怎样做到"一次写成，处处运行"的；第2章讲述Java程序的基本结构；第3章讲解简单数据类型；第4章主要介绍Java运算符和控制语句；第5章、第6章和第7章是本书的重点内容之一，讲述类与对象、子类与继承、接口与多态等内容；第8章讲解内部类和匿名类，特别强调使用内部类的原则以及学习自定义异常的重要性；第9章讲述常用的实用类，包括字符串、日期、正则表达式、模式匹配以及数学计算等实用类，特别讲解怎样使用Scanner类解析字符串；第10章讲解Java中的输入输出流技术，特别介绍怎样使用输入输出流来克隆对象、Java的文件锁技术以及使用Scanner解析文件等重要内容；第11章是基于Java Swing的GUI图形用户界面设计，讲解常用的组件和容器，特别详细讲解事件处理；第12章讲述多线程技术，通过许多有启发的例子来帮助读者理解多线程编程；第13章讲解Java在网络编程中的一些重要技术，涉及URL、Socket、InetAddress、DatagramPacket等重要的类，特别讲解Java远程调用(RMI)；第14章主要讲解Java怎样使用JDBC操作数据库，讲解了预处理、事务处理、批处理等重要技术。

本书的实例的源程序以及电子教案可以从清华大学出版社网站(www.tup.com.cn)上免费下载，以供读者学习使用；也可以加入耿祥义教材教学QQ群(238455879)讨论相关内容。

编　者

2015年3月

目　录

第 1 章 Java 入门

主要内容

- Java 的平台无关性；
- Java 的地位；
- 安装 JDK；
- 一个简单的 Java 应用程序。

学习 Java 语言需要读者曾系统学习过一门面向过程的编程语言，例如 C 语言。读者学习过 Java 语言之后，可以继续学习与 Java 相关的一些重要内容，例如，可以学习和数据库设计相关的 Java Database Connection(JDBC)、Web 设计相关的 Java Server Page(JSP)、手机程序设计相关的 Android 程序设计、网络信息交换相关的 eXtensible Markup Language (XML)以及网络中间件设计相关的 Java Enterprise Edition(Java EE)，如图 1.1 所示。

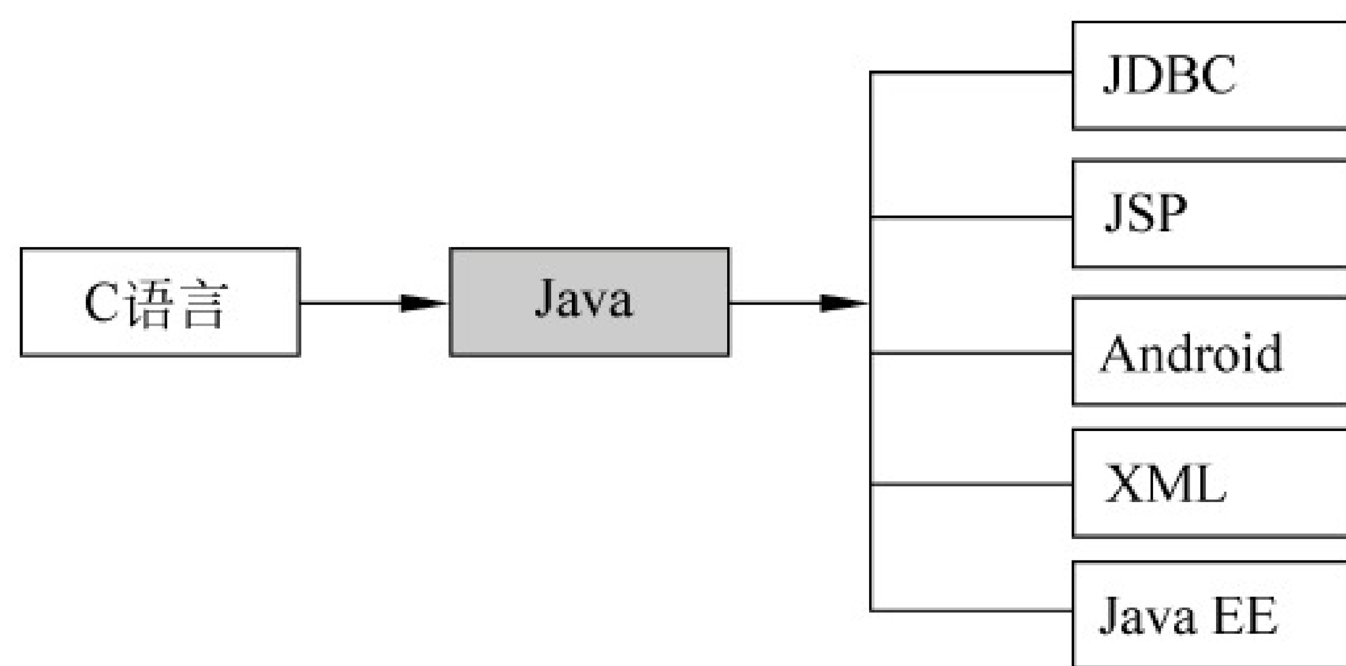


图 1.1　Java 的先导知识与后继技术

1.1　Java 的平台无关性

Java 语言的出现是源于对独立于平台语言的需要，希望这种语言能编写出嵌入各种家用电器等设备的芯片上、且易于维护的程序。但是，人们发现当时的编程语言，例如 C、C++ 等都有一个共同的缺点，那就是只能对特定的 CPU 芯片进行编译。这样，一旦电器设备更换了芯片就不能保证程序正确运行，就可能需要修改程序并针对新的芯片重新进行编译。

1.1.1　平台与机器指令

无论哪种编程语言编写的应用程序都需要经过操作系统和处理器来完成程序的运行，因此这里所指的平台是由操作系统(Operating System，OS)和处理器(Central Processing Unit，CPU)所构成。与平台无关是指软件的运行不因操作系统、处理器的变化导致发生无法运行或出现运行错误。

所谓平台的机器指令就是可以被该平台直接识别、执行的一种由0、1组成的序列代码。需要注意的是,相同的CPU和不同的操作系统所形成的平台的机器指令可能是不同的,因此,每种平台都会形成自己独特的机器指令,例如,某个平台可能用8位序列代码1000 1111表示一次加法操作,以1010 0000表示一次减法操作,而另一种平台可能用8位序列代码1010 1010表示一次加法操作,以1001 0011表示一次减法操作。

1.1.2 C/C++程序依赖平台

下面讨论为何C/C++语言编写的程序可能因为操作系统的变化、处理器升级导致程序出现错误或无法运行。

C/C++语言提供的编译器对C/C++源程序进行编译时,将针对当前C/C++源程序所在的特定平台进行编译、连接,然后生成机器指令,即根据当前平台的机器指令生成机器码文件(可执行文件)。这样一来,就无法保证C/C++编译器所产生的可执行文件在所有的平台上都能正确地被运行,这是因为不同平台可能具有不同的机器指令(如图1.2所示)。因此,如果更换了平台,可能需要修改源程序,并针对新的平台重新编译源程序。

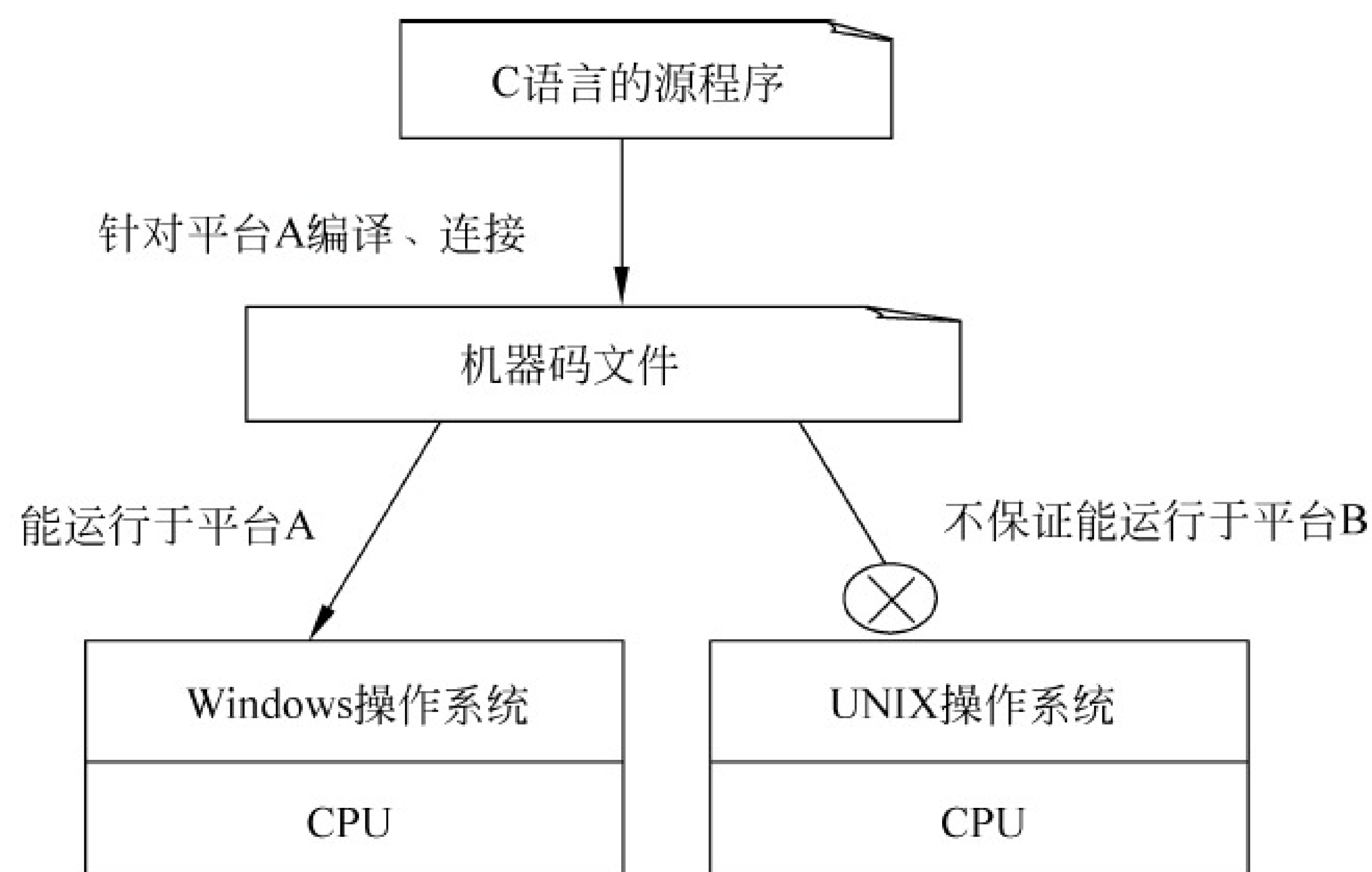


图1.2 C/C++生成的机器码文件依赖平台

1.1.3 虚拟机与平台

Java语言和其他语言相比,最大的优势就是它的平台无关性,这是因为Java可以在平台之上再提供一个Java运行环境(Java Runtime Environment,JRE),该Java运行环境由Java虚拟机(Java Virtual Machine,JVM)、类库以及一些核心文件组成。Java虚拟机的核心是所谓的字节码指令,即可以被Java虚拟机直接识别、执行的一种由0、1组成的序列代码。字节码并不是机器指令,因为它不和特定的平台相关,不能被任何平台直接识别、执行。Java针对不同平台提供的Java虚拟机的字节码指令都是相同的,例如所有的虚拟机都将1111 0000识别、执行为加法操作。

与C/C++不同的是,Java语言提供的编译器不针对特定的操作系统和CPU芯片进行编译,而是针对Java虚拟机把Java源程序编译为称作字节码的一种“中间代码”,例如,Java源文件中的+被编译成字节码指令1111 0000。字节码是可以被Java虚拟机识别、执行的

代码，即 Java 虚拟机负责解释运行字节码，其运行原理是：Java 虚拟机负责将字节码翻译成虚拟机所在平台的机器码，并让当前平台运行该机器码，如图 1.3 所示。

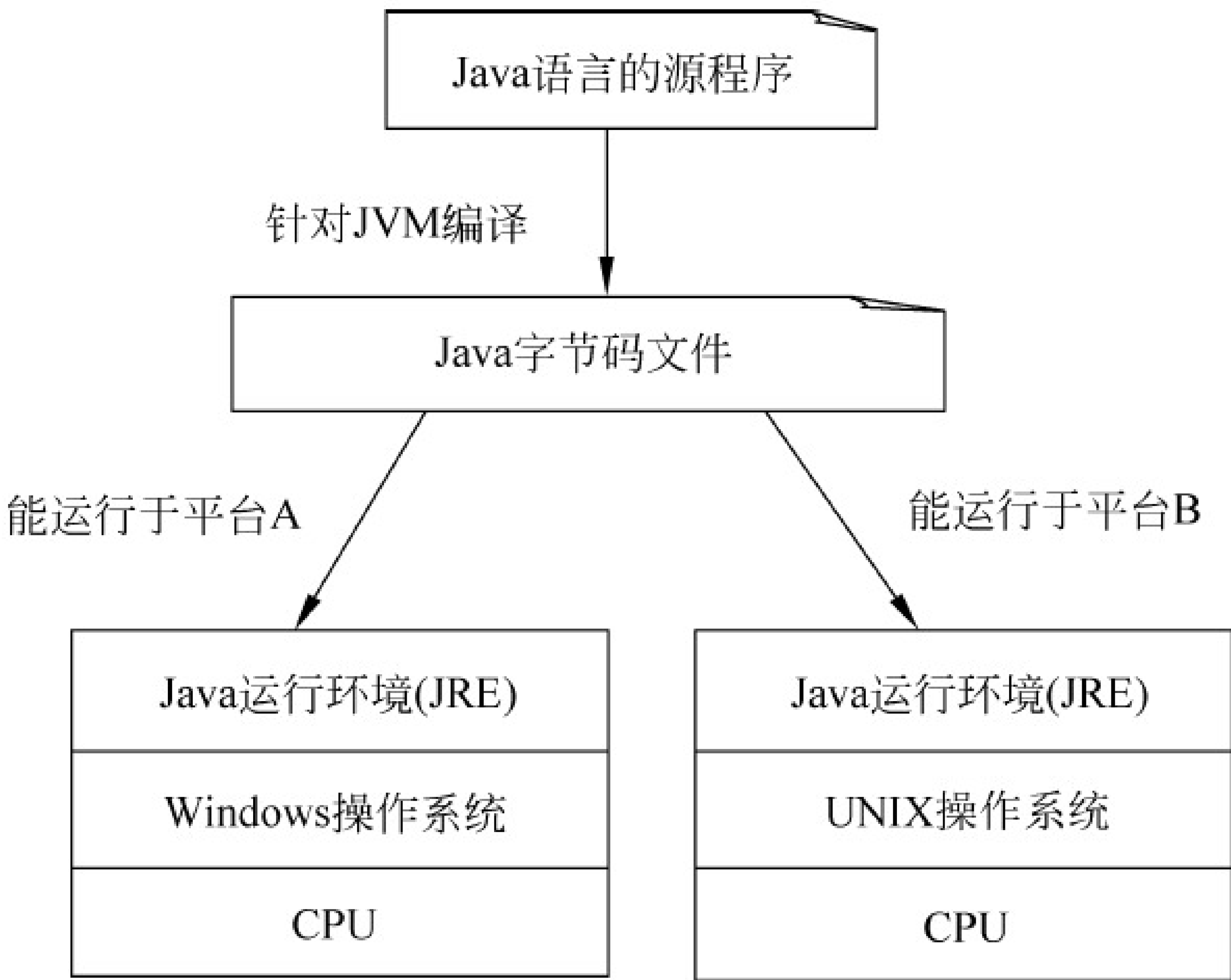


图 1.3　Java 生成的字节码文件不依赖平台

1.2　Java 之父——James Gosling

Java 是 1995 年 6 月由 Sun 公司引进到我们这个世界的革命性的编程语言，它被美国的著名杂志 *PC Magazine* 评为 1995 年十大优秀科技产品。1990 年 Sun 公司成立了由 James Gosling 领导的开发小组，开始致力于开发一种可移植的、跨平台的语言，该语言能生成正确运行于各种操作系统、各种 CPU 芯片上的代码。他们的精心研究和努力促成了 Java 语言的诞生。1995 年 5 月 Sun 公司推出 Java Development Kit(JDK)1.0a2 版本，标志着 Java 的诞生，而 Java 的快速发展得益于 Internet 和 Web 的出现，Internet 上的各种不同计算机可能使用完全不同的操作系统和 CPU 芯片，但仍希望运行相同的程序，Java 的出现标志着真正的分布式系统的到来。

注：印度尼西亚有一个重要的盛产咖啡的岛屿叫 Java，中文译名为爪哇，开发人员为这种新的语言起名为 Java，其寓意是为世人端上一杯热咖啡。

1.3　Java 的地位

1.3.1　网络地位

网络已经成为信息时代最重要的交互媒介，那么基于网络的软件设计就成为软件设计领域的核心。Java 的平台无关性让 Java 成为编写网络应用程序的佼佼者，而且 Java 也提供了许多以网络应用为核心的技术，使得 Java 特别适合于网络应用软件的设计与开发。

1.3.2　语言地位

Java 是面向对象编程，并涉及网络、多线程等重要的基础知识，是一门很好的面向对象

语言。通过学习 Java 语言不仅可以学习怎样使用对象来完成某些任务、掌握面向对象编程的基本思想,而且会为今后进一步学习设计模式奠定一个较好的语言基础。C 语言无疑是非常基础和实用的语言之一,目前,Java 语言已经获得了和 C 语言同样重要的语言地位,即不仅是一门正在被广泛使用的编程语言,而且已成为软件设计开发者应当掌握的一门基础语言。

1.3.3 需求地位

目前,由于很多新的技术领域都涉及 Java 语言,例如,用于设计 Web 应用的 JSP、设计手机应用程序的 Android 等,导致 IT 行业对 Java 人才的需求正在不断地增长,可以经常看到许多培训或招聘 Java 软件工程师的广告,因此掌握 Java 语言及其相关技术意味着较好的就业前景和工作酬金。

1.4 安装 JDK

Java 要实现“编写一次,到处运行”(write once,run anywhere)的目标,就必须提供相应的 Java 运行环境,即运行 Java 程序的平台。目前 Java 平台主要分为下列三个版本。

1.4.1 平台简介

1. Java SE

Java SE(曾称为 J2SE)称为 Java 标准版或 Java 标准平台。Java SE 提供了标准的 Java Development Kit(JDK)。利用该平台可以开发 Java 桌面应用程序和低端的服务器应用程序。当前最新的 JDK 版本为 JDK 1.8,Sun 公司把这一最新的版本命名为 JDK 8,但人们仍然习惯地称作 JDK 1.8。

2. Java EE

Java EE(曾称为 J2EE)称为 Java 企业版或 Java 企业平台。使用 Java EE 可以构建企业级的服务应用,Java EE 平台包含了 Java SE 平台,并增加了附加类库,以便支持目录管理、交易管理和企业级消息处理等功能。

Java 标准平台的核心是 Java 虚拟机,虚拟机负责将字节码文件(包括程序使用的类库中的字节码)加载到内存,然后采用解释方式来执行字节码文件,即根据相应平台的机器指令翻译一句执行一句。

1.4.2 安装 Java SE 平台

学习 Java 最好选用 Java SE 提供的 Java 软件开发工具箱 JDK。Java SE 平台是学习掌握 Java 语言的最佳平台,而掌握 Java SE 又是进一步学习 Java EE 和 Android 手机开发所必需的。目前有许多很好的 Java 集成开发环境(Integrated Development Environment,IDE)可用,例如 NetBean,Eclipse 等。Java 集成开发环境都将 JDK 作为系统的核心,非常有利于快速地开发各种基于 Java 语言的应用程序。但学习 Java 最好直接选用 Java SE 提供的 JDK,因为 Java 集成开发环境的目的是更好、更快地开发程序,不仅系统的界面往往比较复杂,而且也会屏蔽掉一些知识点。在掌握了 Java 语言之后,再去熟悉、掌握一个流行的

Java 集成开发环境即可。

1. 下载安装 JDK

可以登录到 Sun 公司的网站(http://java. sun. com)免费下载 JDK 1. 8。在网站的 Download 菜单中选择 Java SE,在 Java Platform, Standard Edition 选择界面中选择 JDK DOWNLOAD,接受许可协议后,选择相应的 JDK 版本即可。本书使用针对 Windows 操作系统(32 位)平台的 JDK,因此下载的版本为 jdk-8u25-windows-i586. exe,如果读者使用其他的操作系统,可以下载相应的 JDK。

双击下载后的 jdk-8u25-windows-i586. exe 文件图标将出现安装向导界面,接受软件安装协议,出现选择安装路径界面。为了便于今后设置环境变量,建议修改默认的安装路径。在这里,将默认的安装路径 C:\program Files\Java\Jdk1. 8. 0_25 修改为 E:\jdk1. 8。将 JDK 安装到 E:\jdk1. 8 目录下后,会形成如图 1. 4 所示的目录结构。现在,就可以编写 Java 程序并进行编译、运行程序了,因为安装 JDK 的同时,计算机就安装上了 Java 运行环境。

2. 设置 path

JDK 平台提供的 Java 编译器(javac. exe)和 Java 解释器(java. exe)位于 Java 安装目录的\bin 文件夹中,为了能在任何目录中使用编译器和解释器,应在系统特性中设置 path。对于 Windows 7/XP,可用鼠标右键单击"计算机"选择"我的电脑",在弹出的快捷菜单中选择"属性"→"系统特性"→"高级系统设置"→"高级选项",然后单击"环境变量"按钮,添加系统环境变量。如果曾经设置过环境变量 path,可单击该变量进行编辑操作,将需要的值加入即可。需要注意的是,在编辑环境变量的值时,如果新加入的值不准备作为环境变量取值范围中的第一个值或最后一个值,那么新加入的值要和已有的其他值用分号分隔(如图 1.5 所示),如果作为最后一个值,需要和前面的值用分号分隔,如果作为第一个值,需要和后面的值用分号分隔。

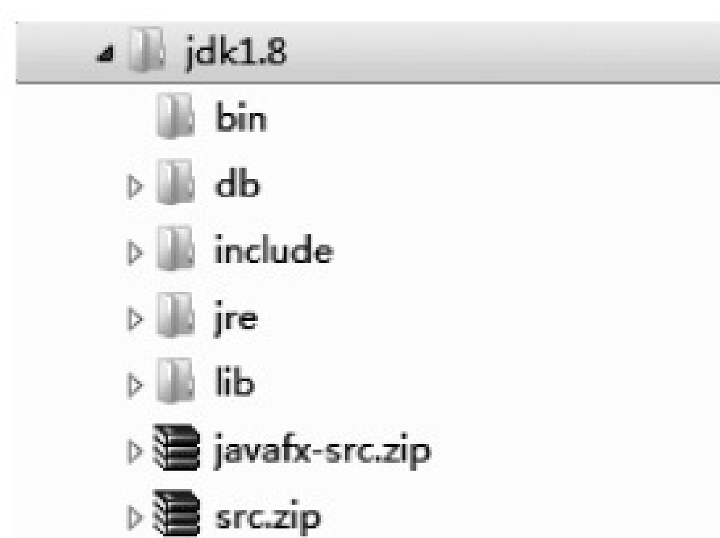


图 1. 4 JDK 的目录结构

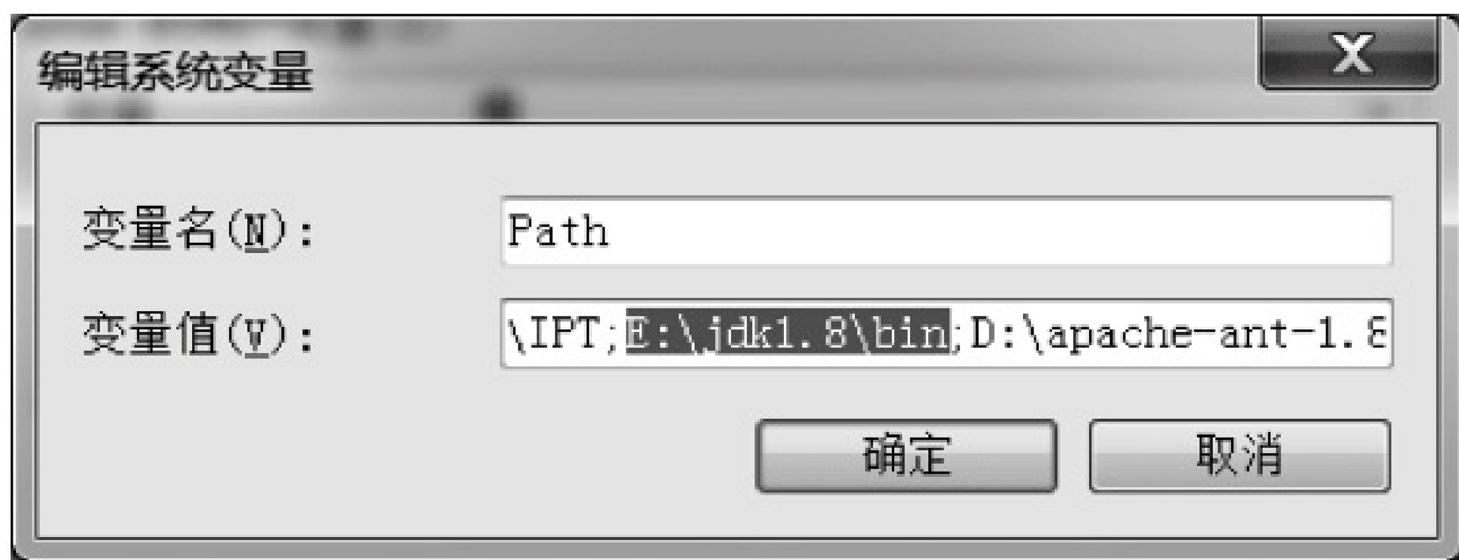


图 1. 5 编辑环境变量 path

注: 建议下载 Java 类库帮助文档,如 jdk-8u25-docs-all. zip。

1.5 Java 程序的开发步骤

Java 程序的开发步骤如图 1. 6 所示。

1. 编写源文件

使用一个文本编辑器,如 Edit 或记事本来编写源文件。不可使用 Microsoft Word 编辑器,因它含有不可见字符。将编好的源文件保存起来,源文件的扩展名必须是 java。

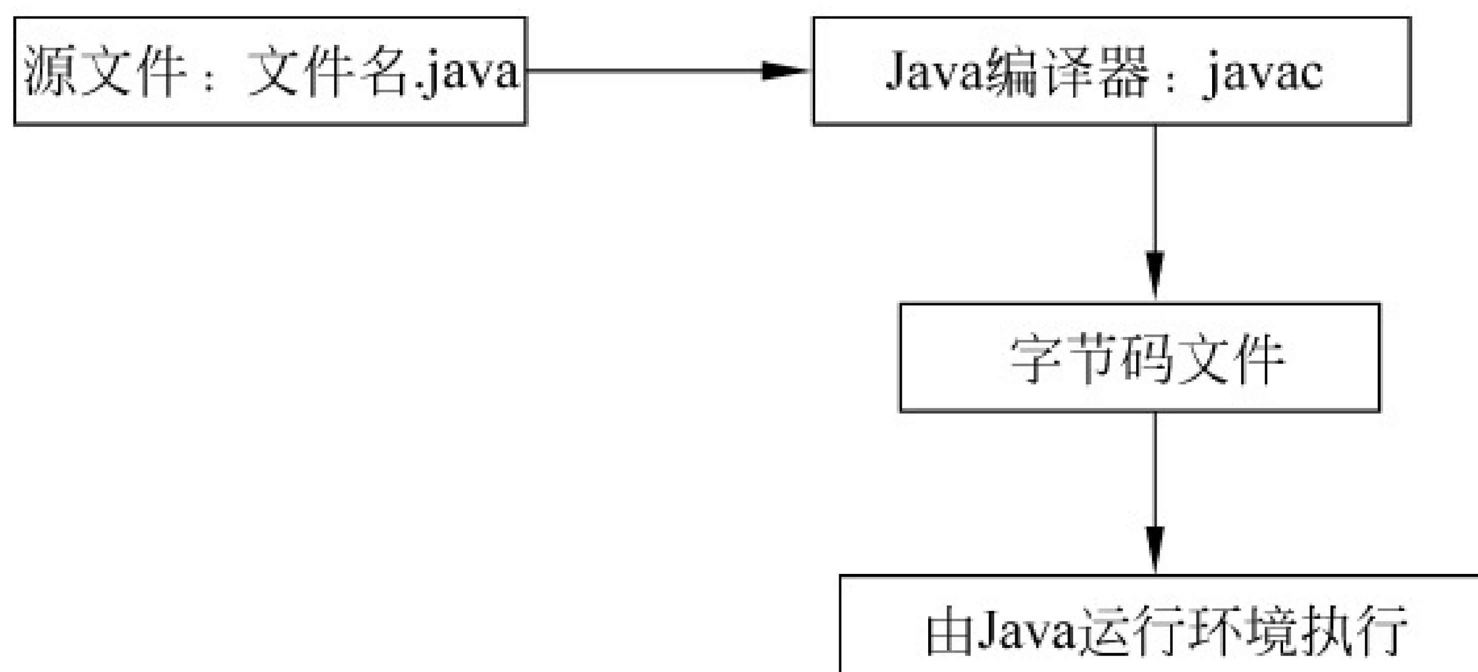


图 1.6　Java 程序的开发过程

2. 编译 Java 源程序

使用 Java 编译器(javac. exe)编译源文件,得到字节码文件。

3. 运行 Java 程序

使用 Java SE 平台中的 Java 解释器(java. exe)来解释执行字节码文件。

1.6　一个简单的 Java 应用程序

1.6.1　编写源文件

Java 是面向对象编程,一个 Java 应用程序由若干个类所构成,这些类可以在一个源文件中,也可以分布在若干个源文件中,但一个 Java 应用程序必须有一个类包含有 main 方法,该类称为应用程序的主类。Java 应用程序从主类的 main 方法开始执行(有关 Java 应用程序的基本结构在 2.5 节还会详细介绍,类的详细语法将在第 5 章讲解)。

例 1.1 中的 Java 应用程序只有一个主类,该主类在 Hello. java 源文件中。

【例 1.1】

Hello. java

```
public class Hello {
    public static void main (String args[ ]) {
       System.out.println("这是一个简单的 Java 应用程序");
    }
}
```

Java 源程序中语句所涉及的小括号及标点符号都是英文状态下输入的括号和标点符号,比如“这是一个简单的应用程序”中的引号必须是英文状态下的引号,而字符串里面的符号不受汉字符或英文字符的限制。

在编写程序时,应遵守良好的编码习惯,比如一行最好只写一条语句,保持良好的缩进习惯等。大括号的占行习惯有两种,一种是左大括号{和右大括号}都独占一行;另一种习惯是左大括号{在上一行的尾部,右大括号}独占一行(有关编程风格见 2.7 节)。

1. 应用程序的主类

一个 Java 应用程序主类含有 public static void main(String args[])方法,其中 args[]是 main 方法的一个参数,是一个字符串类型的数组(注意 String 的第一个字母是大写的),以后会学习怎样使用这个参数。

2. 源文件的命名

源文件的名字与类的名字相同，扩展名是 java。假设将上述例 1.1 中的源文件保存到 C:\ch1 文件夹中，并命名为 Hello.java。注意不可写成 hello.java，因为 Java 语言是区分大小写的。在保存文件时，必须将“保存类型”选择为“所有文件”，将“编码”选择为 ANSI。如果在保存文件时，系统总是自动给文件名尾加上“.txt”(这是不允许的)，那么在保存文件时可以将文件名用双引号括起，如图 1.7 所示。

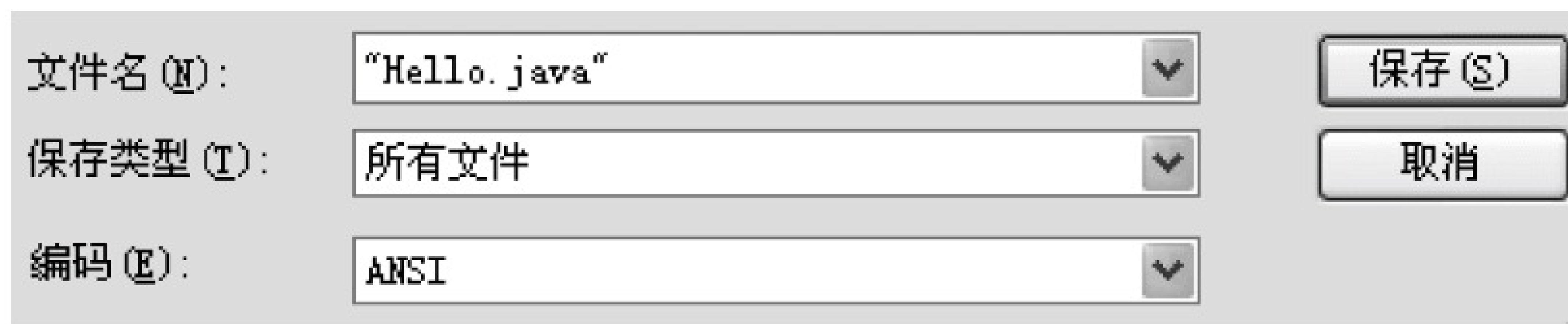


图 1.7　Java 源文件的保存

1.6.2　编译

当保存了 Hello.java 源文件后，就要使用 Java 编译器(javac.exe)对其进行编译。

使用 JDK 环境开发 Java 程序，需打开 Ms-Dos 命令行窗口。需要使用几个简单的 DOS 操作命令，例如，从逻辑分区 C 转到逻辑分区 D，需在命令行输入“D:”回车确定。进入某个子目录(文件夹)的命令是“cd 目录名”；退出某个子目录的命令是“cd..”。例如，从目录 girl 退到目录 boy 的操作是“c:\boy>girl>cd..”。

现在进入逻辑分区 C 的 ch1 目录中，使用编译命令 javac 编译源文件(见图 1.8)，例如

```
C:\ch1\> javac Hello.java
```

C:\ch1>javac Hello.java

图 1.8　编译源文件

如果编译时，系统提示：

```
javac 不是内部或外部命令，也不是可运行的程序或批处理文件
```

请检查是否为系统环境变量 Path 指定了 E:\jdk1.6\bin 这个值(在设置过环境变量后，要重新打开 MS-DOS 命令行窗口)，如果事先没有系统环境变量 Path 指定值，也可以在当前 MS-DOS 命令行窗口临时设置 path 的值，如在当前 MS-DOS 命令行窗口输入：

```
Path E:\jdk1.8\bin;%path%(回车)
```

然后再编译源文件(%path%意思是保留 path 的其他的值，临时设置的 path 的值仅仅对当前命令行窗口有效)。

如果源文件没有错误，编译源文件将生成扩展名为 class 的字节码文件，其文件名与该类的名字相同，被存放在与源文件相同的目录中。

编译上述例 1.1 中 Hello.java 源文件将得到 Hello.class。如果对源文件进行了修改，必须重新编译，再生成新的字节码文件。如果编译出现错误提示，必须修改源文件，然后再进行编译。

JDK 1.5 版本后的编译器和以前版本的编译器有了一个很大的不同,不再向下兼容,也就是说,如果在编译源文件时没有特别约定的话,JDK 1.8 编译器生成的字节码只能在安装了 JDK 1.8 或 JRE 1.8 的 Java 平台环境中运行。可以使用"-source"参数约定字节码适合的 Java 平台。如果 Java 程序中并没有用到 JDK 1.8 的新功能,在编译源文件时可以使用"-source"参数,例如:

```
javac  - source 1.4 文件名.java
```

这样编译生成的字节码可以在 1.4 版本以上的 Java 平台上运行。如果源文件使用的系统类库没有超出 JDK 1.2 版本,在编译源文件时应当使用-source 参数,取值 1.2,使得字节码有更好的可移植性。

-source 参数可取的值有 1.8、1.7、1.6、1.5、1.4、1.3、1.2。

如果在使用 JDK 1.8 编译器时没有显式地使用"-source"参数,JDK 1.8 编译器默认使用该参数,并取值为 1.8。

注:在编译时,如果出现提示:file Not Found,请检查源文件是否在当前目录中,例如 c:\ch1 中、检查源文件的名字是否错误地命名为 hello.java 或 hello.java.txt。

1.6.3 运行

使用 Java 虚拟机中的 Java 解释器(java.exe)来解释执行其字节码文件。Java 应用程序总是从主类的 main 方法开始执行。因此,需进入主类字节码所在目录,例如 C:\ch1,然后使用 Java 解释器(java.exe)运行主类的字节码,如下所示:

```
C:\ch1\> java Hello
```

特别注意的是,在运行主类生成的字节码时,不可以带有扩展名,运行效果如图 1.9 所示。

```
C:\ch1>java Hello
这是一个简单的Java应用程序
```

图 1.9 运行程序

在运行时,如果出现错误提示:Exception in thread "main" java.lang.NoCalssFondError,请检查主类中的 main 方法,如果编写程序时错误地将主类中的 main 方法写成 public void main(String args[]),那么,程序可以编译通过,但却无法运行。如果 main 方法书写正确,可以在当前 MS-DOS 命令行窗口首先输入:

```
set ClassPath = d:\jdk1.8\jre\lib\rt.jar;.;
```

回车确定,然后再使用 Java 解释器运行主类。

需要特别注意的是:不可以用如下方式(带着目录)运行程序:

```
java C:\ch1\Hello
```

1.7 上机实践

1. 实验目的

本实验的目的是让学生掌握开发 Java 应用程序的三个步骤:编写源文件、编译源文件和运行应用程序。

2. 实验要求

编写一个简单的 Java 应用程序，该程序在命令行窗口输出两行文字："你好，很高兴学习 Java"和 We are students。

3. 程序模板

请按模板要求，将【代码】替换为 Java 程序代码。

Hello. java

```
public class Hello {
    public static void main (String args[ ]) {
        【代码 1】            //命令行窗口输出"你好,很高兴学习 Java"
        Student zhang = new Student ();
        zhang. speak();
    }
}
class Student {
    void speak() {
      【代码 2】              //命令行窗口输出"We are students"
    }
}
```

4. 实验指导

(1) 打开一个文本编辑器

如果是 Windows 操作系统，打开"记事本"编辑器。可以通过"程序"→"附件"→"记事本"来打开文本编辑器；如果是其他操作系统，请在指导老师的帮助下打开一个纯文本编辑器。按照"程序模板"的要求编辑键入源程序，在命令行输出"你好，很高兴学习 Java"的代码是：System. out. println("你好，很高兴学习 Java ")或 System. out. print("你好，很高兴学习 Java ")，二者的区别是，前者在输出字符序列"你好，很高兴学习 Java"后，将输出光标移动到下一行，后者不移动输出光标到下一行。

(2) 保存源文件并命名为 Hello. java。

要求将源文件保存到 C 盘的某个文件夹中，例如 C:\1000。

(3) 编译源文件

打开命令行窗口，对于 Windows 操作系统，打开 MS-DOS 窗口。对于 Windows 操作系统，可以通过单击"开始"，选择"程序"→"附件"→MS-DOS 打开命令行窗口，也可以单击"开始"按钮，选择"运行"命令，在弹出的对话框的输入命令栏中输入 cmd 打开命令行窗口。如果目前 MS-DOS 窗口显示的逻辑符是"D:\"，请输入"C:"回车确认，使得当前 MS-DOS 窗口的状态是"C:\"。如果目前 MS-DOS 窗口的状态是 C 盘符的某个子目录，请输入"cd\"，使得当前 MS-DOS 窗口的状态是"C:\"。当 MS-DOS 窗口的状态是"C:\"时，输入进入文件夹目录的命令，例如"CD 1000"。然后执行下列编译命令。

```
C:\1000 > javac   Hello. java
```

初学者在这一步可能会遇到下列错误提示。

① Command not Fond　出现该错误的原因是没有设置好系统变量 path,可参见教材第 1.4.2 节。

② File not Fond　出现该错误的原因是没有将源文件保存在当前目录中,例如 C:\1000,或源文件的名字不符合有关规定,例如,错误地将源文件命名为“hello.java”或“Hello.java.txt”,要特别注意:Java 语言的标识符号是区分大小写的。

③ 出现一些语法错误提示,例如,在汉语输入状态下输入了程序中需要的语句分号等。Java 源程序中语句所涉及的小括号及标点符号都是英文状态下输入的,比如“你好,很高兴学习 Java”中的引号必须是英文状态下的引号,而字符串里面的符号不受汉或英的限制。

(4) 运行程序

```
C:\1000 > java Hello
```

在这一步可能会遇到错误提示:Exception in thread “main”java.lang.NoCalssFondError。出现该错误的原因是没有设置好系统变量 classpath 或运行的不是主类的名字或程序没有主类。JDK 安装目录的\jre 文件夹中包含着 Java 应用程序运行时所需的 Java 类库,这些类库被包含在\jre\lib 中的压缩文件 rt.jar 中。安装 JDK 一般不需要设置环境变量 classpath 的值,如果主类正确,但程序仍然遇到错误提示,例如:Exception in thread “main”java.lang.NoCalssFondError,那么可以重新编辑系统环境变量 classpath 的值。对于 Windows 7/XP,右击“计算机”选择“我的电脑”,在弹出的快捷菜单中选择“属性”→“系统特性”→“高级系统设置”→“高级”选项,然后单击“环境变量”按钮,添加如图 1.10 所示的系统环境变量。如果曾经设置过环境变量 classpath,可单击该变量进行编辑操作,将需要的值加入即可。

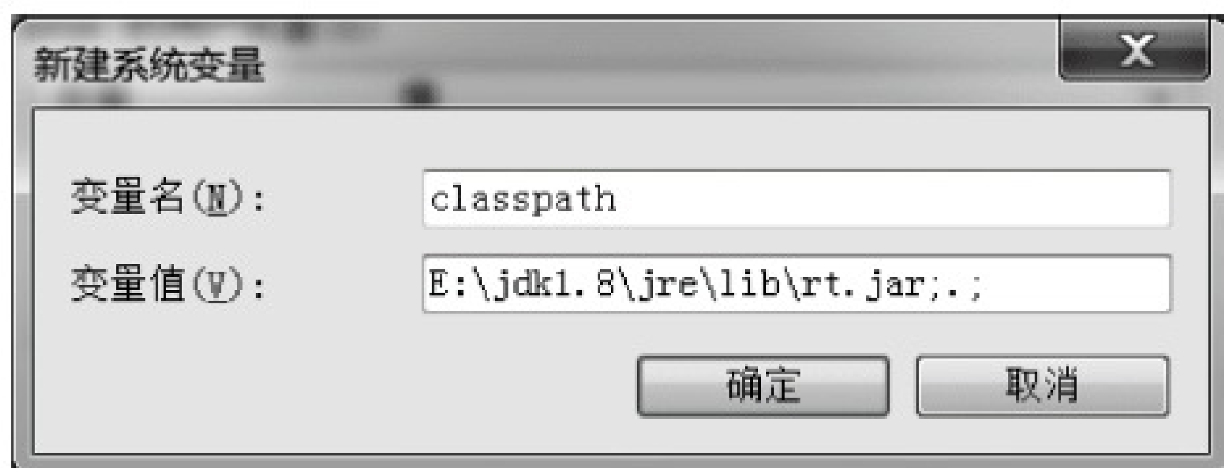


图 1.10　设置环境变量 classpath

注:环境变量 classpath 设置中的“.;”是指可以加载应用程序当前目录及其子目录中的类。rt.jar 包含了 Java 运行环境提供的类库中的类。

5. 实验后的练习

(1) 编译器怎样提示丢失大括号的错误。

(2) 编译器怎样提示语句丢失分号的错误。

(3) 编译器怎样提示将 System 写成 system 这一错误。编译器怎样提示将 String 写成 string 这一错误。

习　　题

1. Java 语言的主要贡献者是谁?
2. 编写、运行 Java 程序需要经过哪些主要步骤?
3. 如果 JDK 的安装目录为 D:\jdk,应当怎样设置 path 的值?

4. 下列哪个是 JDK 提供的编译器？

A. java. exe　　B. javac. exe　　C. javap. exe　　D. javaw. exe

5. Java 源文件的扩展名是什么？Java 字节码的扩展名是什么？

6. 下列哪个是 Java 应用程序主类中正确的 main 方法声明？

A. public void main (String args[ ])

B. static void main (String args[ ])

C. public static void Main (String args[])

D. public static void main (String args[ ])

第 2 章　Java 应用程序的基本结构

主要内容

- 问题的提出；
- 简单的 Circle 类；
- 使用 Circle 类创建对象；
- 在 Java 应用程序中使用对象；
- Java 应用程序的基本结构；
- 编程风格。

本章通过一个简单问题初步了解类和对象，重点掌握 Java 应用程序的基本结构，第 4 章还将系统地介绍类和对象有关的知识点。

2.1　问题的提出

在给出类的定义之前，让我们来解决一个简单的问题。

编写一个 Java 应用程序，该程序可以输出圆的面积。

以下是一个能输出圆的面积的 Java 应用程序的源文件。

ComputerCircleArea.java

```
public class ComputerCircleArea
{
    public static void main(String args[ ])
    {
        double radius;                        //半径
        double area;                          //面积
        radius = 123.86;
        area = 3.14 * radius  * radius;       //计算面积
        System.out.println(area);
    }
}
```

上述 Java 应用程序输出半径为 123.86 的圆面积，将上述 Java 源文件保存在 C:\ch2 中，编译、运行的效果如图 2.1 所示。

```
C:\ch2>javac ComputerCircleArea.java

C:\ch2>java ComputerCircleArea
48171.680744000005
```

图 2.1　计算圆面积

通过运行上述 Java 应用程序注意到这样一个事实。

如果其他 Java 应用程序也想计算圆的面积，同样需要知道计算圆面积的算法，即也需要编写和这里同样多的代码。现在提出如下问题。

能否将和圆有关的数据以及计算圆面积的代码进行封装，使得需要计算圆面积的 Java 应用程序的主类无须编写计算面积的代码就可以计算出圆的面积呢?

2.2 简单的 Circle 类

面向对象的一个重要思想就是通过抽象得到类，即将某些数据以及针对这些数据上的操作封装在一个类中，也就是说，抽象的关键点有两点：一是数据；二是数据上的操作。

例如，可对所观察的圆做如下抽象。

- 圆具有半径的属性。
- 可以使用半径计算出圆的面积。

现在根据如上的抽象，编写出如下的 Circle 类(也称定义一个 Circle 类)。

Circle. java

```
class Circle
{
    double radius;                              //圆的半径
    double getArea()                            //计算面积的方法
    {
       double area = 3.14 * radius * radius;
       return area;
    }
}
```

1. 类声明

上述代码第一行中的 class Circle 称作类声明，Circle 是类名。

2. 类体

类声明之后的一对大括号{、}以及它们之间的内容称作类体，大括号之间的内容称作类体的内容。

上述 Circle 类的类体的内容由 2 部分构成：一部分是变量的声明，称为域变量或成员变量，用来刻画圆的属性，如 Circle 类中的 radius；另一部分是方法的定义(在 C 语言中称为函数)，用来刻画行为，如 Circle 类中的 double getArea()方法。

将上述 Circle. java 保存到 C:/ch2 中，并编译得到 Circle. class 字节码文件。

Circle 类不是主类，因为 Circle 类没有 main 方法。Circle 类好比是生活中电器设备需要的一个电阻，如果没有电器设备使用它，电阻将无法体现其作用。

以下将在一个 Java 应用程序的主类中使用 Circle 类创建对象，该对象可以完成计算圆面积的任务，而使用该对象的 Java 应用程序的主类，无须知道计算圆面积的算法就可以计算出圆的面积。

2.3 使用 Circle 类创建对象

类是 Java 语言中最重要的一种数据类型。用类创建对象需经过 2 个步骤。

- 声明对象。

- 为对象分配(成员)变量。

下面分别讲解用 Circle 类创建对象,并使用该对象来计算圆的面积。

2.3.1 用类声明对象

类也是一种数据类型,因此可以使用类来声明一个变量,那么,在 Java 语言中,用类声明的变量就称之为一个对象,例如用 Circle 声明一个名字为 circleOne 的对象的代码如下。

```
Circle circleOne;
```

声明对象变量 circleOne 后,变量 circleOne 的内存中还没有任何数据,称这时的 circleOne 是一个空对象,内存模型如图 2.2 所示。空对象不能使用,必须再进行为对象分配变量的步骤。

circleOne

null

图 2.2 声明对象时的内存模型

2.3.2 为对象分配变量

程序声明对象后,需要为声明的对象分配变量,这样该对象才可以被程序使用。为上述 Circle 类声明的 circleOne 对象分配变量的代码如下。

```
CircleOne = new Circle();
```

这里 new 是为对象分配变量的运算符,Circle()是 Circle 类的构造方法(第 5 章会系统地介绍)。为 circleOne 对象分配变量的过程如下。

为 Circle 类中声明的域变量 radius 分配内存空间,并将分配了内存空间的 radius 变量称作 circleOne 对象的(成员)变量。为了确保分配了内存空间的 radius 变量由 circleOne 对象"操作管理",new 运算符在为变量 radius 分配内存后,将返回一个引用(该引用包含着所分配的变量的有关内存地址等信息),如果将该引用赋值到 circleOne 对象中:circleOne = new Circle(),那么 circleOne 对象就诞生了。不妨就认为 circleOne 对象中存放的这个引用就是 circleOne 对象在内存里的名字,而且这个名字是 Java 系统确保分配给 radius 的内存单元,将由 circleOne 对象操作管理。为对象分配变量后,内存模型由声明对象时的模型如图 2.2 变成如图 2.3 所示,箭头所指示意是对象可以操作属于它的变量。

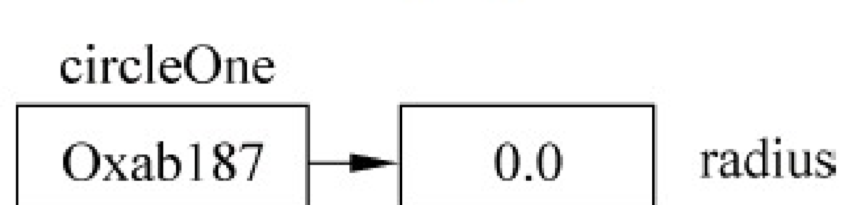


图 2.3 为对象分配变量后的内存模型

在声明对象时可以同时为对象分配变量,例如,

```
Circle circleOne = new Circle();
```

一个类可以创建多个不同的对象,这些对象将被分配不同的变量,因此,改变其中一个对象的变量不会影响其他对象的变量。例如,使用 Circle 类创建两个对象:circleOne、circleTwo。

```
circleOne = new Circle();
circleTwo = new Circle();
```

当创建对象 circleOne 时,Circle 类的成员变量 radius 被分配内存空间,并返回一个引用给 circleOne;当再创建一个对象 circleTwo 时,Circle 类的成员变量 radius 会再一次被分

配内存空间，并返回一个引用给 circleTwo。分配给 circleOne 的变量 radius 占据的内存空间和分配给 circleTwo 的变量 radius 占据的内存空间是互不相同的位置。内存模型如图 2.4 所示。



图 2.4　创建多个对象的内存模型

2.3.3　使用对象

抽象的目的是产生类，而类的目的是创建具有属性和功能的对象。程序可以让对象操作自己的变量改变状态，而且可以让对象调用类中的方法体现其功能。

对象通过使用“.”运算符操作自己的变量和调用方法。对象操作自己的变量的格式为：

```
对象.变量;
```

例如，

```
circleOne.radius = 100;
circleTwo.radius = 90;
```

调用方法的格式为：

```
对象.方法;
```

例如，

```
circleOne.getArea();
```

2.4　在应用程序中使用对象

下面编写一个 Java 应用程序，在应用程序中使用 Circle 类创建对象，该对象可以调用方法计算圆的面积。

例 2.1 中的 Example2_1.java 须保存在 C:\ch2 中（因为 Circle.java 编译得到的 Circle 类的字节码文件 Circle.class 在 C:\ch2 中），Example2_1 类中的 main 方法中使用 Circle 类创建了两个对象，只需让这两个对象分别计算面积即可（主类不必知道计算圆面积的算法），这样就解决了 2.1 节中提出的问题。程序运行效果如图 2.5 所示。

```
C:\ch2>java Example2_1
circleOne的面积:48171.680744000005
circleTwo的面积:14949.539999999999
```

图 2.5　使用对象计算园面积

【例 2.1】

Example2_1.java

```
public class Example2_1
{
    public static void main(String args[ ])
    {
        Circle circleOne,circleTwo;            //声明两个对象
```

```
            circleOne = new Circle();           //创建对象
            circleTwo = new Circle();
            circleOne.radius = 123.86;
            circleTwo.radius = 69;
            double area = circleOne.getArea();   //对象调用方法返回面积
            System.out.println("circleOne 的面积:" + area);
            area = circleTwo.getArea();
            System.out.println("circleTwo 的面积:" + area);
        }
    }
```

2.5 Java 应用程序的基本结构

一个 Java 应用程序(也称为一个工程)是由若干个类构成的,这些类可以在一个源文件中,也可以分布在若干个源文件中,如图 2.6 所示。

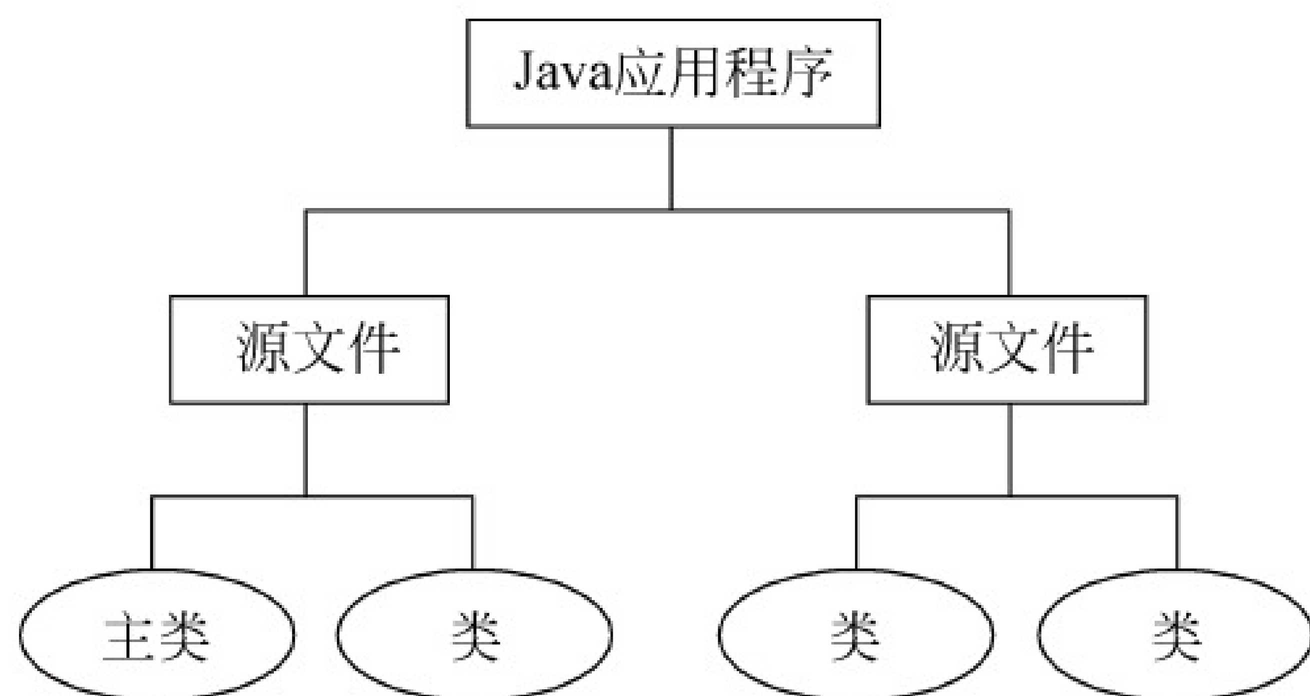


图 2.6 程序的结构

Java 应用程序有一个主类,即含有 main 方法的类,Java 应用程序从主类的 main 方法开始执行。在编写一个 Java 应用程序时,可以编写若干个 Java 源文件,每个源文件编译后产生一个类的字节码文件。因此,经常需要进行如下的操作。

- 将应用程序涉及的 Java 源文件保存在相同的目录中,分别编译通过,得到 Java 应用程序需要的字节码文件。
- 运行主类。

当使用解释器运行一个 Java 应用程序时,Java 虚拟机将 Java 应用程序需要的字节码文件加载到内存,然后再由 Java 的虚拟机解释执行,因此,可以事先单独编译一个 Java 应用程序所需要的其他源文件,并将得到的字节码文件和主类的字节码文件存放在同一目录中(详见 4.9 节)。如果应用程序的主类的源文件和其他的源文件在同一目录中,也可以只编译主类的源文件,Java 系统会自动地先编译主类需要的其他源文件。

Java 程序以类为"基本单位",即一个 Java 程序就是由若干个类构成的。一个 Java 程序可以将它使用的各个类分别存放在不同的源文件中,也可以将它使用的类存放在一个源文件中(见后面的 2.6 节)。一个源文件中的类可以被多个 Java 程序使用,从编译角度看,每个源文件都是一个独立的编译单位,当程序需要修改某个类时,只需要重新编译该类所在的源文件即可,不必重新编译其他类所在的源文件,这非常有利于系统的维护。从软件设计角度看,Java 语言中的类是可复用代码,编写具有一定功能的可复用代码是软件设计中非

常重要的工作。

在例 2.2 中，一共有三个 Java 源文件(需要打开记事本三次，分别编辑、保存这三个 Java 源文件)，其中 Example2_2.java 是含有主类的 Java 源文件。

【例 2.2】

Rect.java

```
public class Rect
{
    double width;                              //矩形的宽
    double height;                             //矩形的高
    double getArea()
    {
        double area = width * height;
        return area;
    }
}
```

Lader.java

```
public class Lader
{
    double above;                              //梯形的上底
    double bottom;                             //梯形的下底
    double height;                             //梯形的高
    double getArea()
    {
        return (above + bottom) * height/2;
    }
}
```

Example2_2.java

```
public class Example2_2
{
    public static void main(String args[])
    {
        Rect ractangle  =  new Rect();
        ractangle.width  =  109.87;
        ractangle.height  =  25.18;
        double area = ractangle.getArea();
        System.out.println("矩形的面积:" + area);
        Lader lader = new Lader();
        lader.above = 10.798;
        lader.bottom = 156.65;
        lader.height = 18.12;
        area = lader.getArea();
        System.out.println("梯形的面积:" + area);
    }
}
```

假设上述三个源文件都保存在 C:\ch2。

在命令行窗口进入上述目录,并编译 Example2_2.java。

```
javac Example2_2.java
```

编译 Example2_2.java 的过程中,Java 系统会自动地编译 Rect.java 和 Lader.java,这是因为应用程序要使用 Rect.java 和 Lader.java 源文件产生的字节码文件。编译通过后,C:\ch2 目录中将会有 Rect.class、Lader.class 和 Example2_2.class 三个字节码文件。

使用 Java 编译器和解释器编译、运行主类的效果如图 2.7 所示。

```
C:\ch2>java Example2_2
矩形的面积:2766.5266
梯形的面积:1517.0788800000003
```

图 2.7　编译、运行主类

注:如果需要编译某个目录下的全部 Java 源文件,比如 C:\ch2 目录,可以进入该目录后,使用通配符 * 代表各个源文件的名字来编译全部的源文件,如下所示。

```
C:\ch2 > javac * .java
```

2.6　在一个源文件中编写多个类

实际上,Java 允许在一个 Java 源文件中编写多个类,但其中的多个类最多只能有一个类使用 public 修饰。如果源文件中有多个类,但没有 public 类,那么源文件的名字只要和某个类的名字相同,并且扩展名是 java 就可以了,如果有一个类是 public 类,那么源文件的名字必须与这个类的名字完全相同,扩展名是 java(有关 public 类和非 public 类的区别将在 5.11.6 节介绍)。编译源文件将生成多个扩展名为 class 的字节码文件,每个字节码文件的名字与源文件中对应的类的名字相同,这些字节码文件被存放在与源文件相同的目录中。

例 2.3 中的 Java 源文件 Rectangle.java 包含有两个类。

【例 2.3】

Rectangle.java

```
public class Rectangle
{
   double width;
   double height;
   double getArea()
   {
      return width * height;
   }
}
class Example2_3                                    //主类
{
   public static void main(String args[])
   {
      Rectangle r;
      r = new Rectangle();
      r.width = 1.819;
      r.height = 1.5;
      double area = r.getArea();
```

```
            System.out.println("矩形的面积:" + area);
        }
}
```

1. 命名保存源文件

必须把例2.3中的Java源文件命名保存为Rectangle.java(回忆一下源文件命名的规定)。

2. 编译

```
C:\ch2\> javac  Rectangle.java
```

如果编译成功,ch2目录下就会有Rectangle.class和Example2_3.class两个字节码文件。

3. 执行

```
C:\chapter1\> java  Example2_3
```

java命令后的名字必须是主类的名字(不包括扩展名)。

注: 尽管一个Java源文件中可以有多个类,但仍然提倡在一个Java源文件只编写一个类。

2.7 编程风格

遵守一门语言的编程风格是非常重要的,否则编写的代码将难以阅读,给后期的维护带来诸多不便,比如,一个程序员将许多代码都写在一行,尽管程序可以正确编译和运行,但是这样的代码几乎无法阅读,其他程序员无法容忍这样的代码。本节介绍一些最基本的编程风格,后面将针对新增的知识点再给予必要的补充。

在编写Java程序时,许多地方都涉及使用一对大括号,比如类的类体、方法的方法体、循环语句的循环体以及分支语句的分支体等都涉及使用一对大括号括起若干内容,即俗称的"代码块"都是用一对大括号括起的若干内容。"代码块"有两种流行(也是行业都遵守的习惯)的写法: Allmans风格和Kernighan风格,本书后续章节的绝大多数代码将采用Kernighan风格。以下是Allmans风格和Kernighan风格的介绍。

2.7.1 Allmans风格

Allmans风格也称"独行"风格,即左、右大括号各自独占一行,如下列代码所示意。

```
class Allmans
{
    public static void main(String args[])
    {
        int sum = 0, i = 0, j = 0;
        for(i = 1; i <= 100; i++)
        {
            sum = sum + i;
        }
```

```
            System.out.println(sum);
        }
    }
```


当代码量较小时适合使用“独行”风格，代码布局清晰，可读性强。

2.7.2 Kernighan 风格

Kernighan 风格也称“行尾”风格，即左大括号在上一行的行尾，而右大括号独占一行，如下列代码所示。

```
class Kernighan {
    public static void main(String args[]) {
        int sum = 0, i = 0, j = 0;
        for(i = 1;i <= 100;i++) {
            sum = sum + i;
        }
        System.out.println(sum);
    }
}
```

当代码量较大时不适合使用“独行”风格，因为该风格将导致代码的左半部分出现大量的左、右大括号，导致代码清晰度下降，这时应当使用“行尾”风格。

2.7.3 注释

给代码增加注释是一个良好的编程习惯，注释有利于代码的维护和阅读，Java 支持两种格式的注释：单行注释和多行注释。

单行注释使用//表示单行注释的开始，即该行中从//开始的后续内容为注释，例如：

```
class Hello                                  // 类声明
{                                            //类体的左大括号
    public static void main(String args[]) {
        int sum = 0, i = 0, j = 0;
        for(i = 1;i <= 100;i++)              //循环语句
        {
            sum = sum + i;
        }
        System.out.println(sum);             //输出 sum
    }
}                                            //类体的右大括号
```

多行注释使用/*表示注释的开始，以*/表示注释结束，例如：

```
class Hello {
     /* 以下是一个 main 方法,
       Java 虚拟机首先执行该方法
    */
    public static void main(String args[]) {
        System.out.println("你好");
    }
}
```

2.8 上机实践

1. 实验目的

熟悉 Java 应用程序的基本结构,并能联合编译应用程序所需要的类。

2. 实验要求

编写 3 个源文件：MainClass. java、A. java 和 B. java,每个源文件只有一个类。MainClass. java 含有应用程序的主类(含有 main 方法),并使用了A 和 B。将 3 个源文件保存到同一目录中,例如 C:\1000,然后编译 MainClass. java。程序运行参考效果如图 2.8 所示。

```
C:\1000>javac  MainClass.java

C:\1000>java  MainClass
你好, 只需编译我
I am A
I am B
```

图 2.8　只编译主类

3. 程序模板

请按模板要求,将【代码】替换为 Java 程序代码。

MainClass. java

```
public class MainClass {
    public static void main (String args[ ]) {
      【代码 1】                              //命令行窗口输出"你好,只需编译我"
        A a = new A();
        a.fA();
        B b = new B();
        b.fB();
    }
}
```

A. java

```
public class A {
   void fA() {
     【代码 2】                               //命令行窗口输出"I am A"
   }
}
```

B. java

```
public class B {
   void fB() {
   【代码 3】     //命令行窗口输出"I am B"
   }
}
```

4. 实验指导

编译 Hello. java 的过程中,Java 系统会自动地先编译 A. java、B. java。编译通过后,C:\1000 中将会有 MainClass. class、A. class 和 B. class 3 个字节码文件。当运行上述 Java 应用程序时,虚拟机将 MainClass. class 和 A. class、B. class 加载到了内存。当虚拟机将 MainClass. class 加载到内存时,就为主类中的 main 方法分配了入口地址,以便 Java 解释器调用 main 方法开始运行程序。如果编写程序时错误地将主类中的 main 方法写成：public void main(String args[]),那么,程序可以编译通过,但无法运行。

5. 实验后的练习

将 MainClass.java 编译通过以后，不断地修改 A.java 源文件中的代码，比如，在命令行窗口输出 Nice to meet you 或 Can you need my hand。要求每次修改 A.java 源文件后，单独编译 A.java，然后直接运行应用程序 MainClass。

习　　题

1. 模仿图 2.4 简单绘制出例 2.2 中 rectangle 和 lader 对象的内存示意图。

2. 模仿例 2.2 编写含有 3 个类的 Java 应用程序，要求 3 个类分别在 3 个源文件中，其中一个源文件包含有名字为 Teacher 的类，该类创建的对象调用 add(double a, double b)的方法可以得到 2 个数的和、调用 sub(double a, double b)的方法可以得到 2 个数的差；一个源文件包含有名字为 Student 的类，该类创建的对象调用 speak()的方法可以在命令行窗口输出“老师好”；一个源文件包含名字为 MainClass 的主类。要求在主类的 main 方法中分别用 Teacher 和 Student 类创建对象，使得程序能输出 12 与 236 的和以及 234 与 120 的差，并输出“老师好”。

3. 当源文件中有多个类时，请简述源文件的命名规则。

4. 当代码量较大时应当使用哪种编程风格？

第3章 标识符与简单数据类型

主要内容

- 标识符与关键字；
- 简单数据类型；
- 简单数据类型的级别与类型转换运算；
- 从命令行窗口输入、输出数据。

本章学习 Java 中的简单数据类型(基本数据类型),这些简单数据类型和 C 语言中的简单数据类型很相似,但读者务必也要注意和 C 语言的不同之处,特别是 float 常量的格式与 C 语言的区别。

3.1 标识符与关键字

3.1.1 标识符

用来标识类名、变量名、方法名、类型名、数组名、文件名的有效字符序列称为标识符。简单地说,标识符就是一个名字。以下是 Java 关于标识符的语法规则。

- 标识符由字母、下划线、美元符号和数字组成,长度不受限制。
- 标识符的第一个字符不能是数字字符。
- 标识符不能是关键字(关键字见 3.1.2 节)。
- 标识符不能是 true、false 和 null(尽管 true、false 和 null 不是 Java 关键字)。

例如,以下都是标识符。

```
HappyNewYear_java、TigerYear_2010、$98apple、Hello.java.
```

需要特别注意的是,标识符中的字母是区分大小写的,hello 和 Hello 是不同的标识符。

Java 语言使用 Unicode 标准字符集,Unicode 字符集由 UNICODE 协会管理并接受其技术上的修改,最多可以识别 65 536 个字符,Unicode 字符集的前 128 个字符刚好是 ASCII 码表。Unicode 字符集还不能覆盖全部历史上的文字,但大部分国家的"字母表"的字母都是 Unicode 字符集中的一个字符,比如汉字中的"好"字就是 Unicode 字符集中的第 22 909 个字符。Java 所谓的字母包括了世界上大部分语言中的"字母表",因此,Java 使用的字母不仅包括通常的拉丁字母 a、b、c 等,也包括汉语中的汉字、日文的片假名和平假名、朝鲜文、俄文、希腊字母以及其他许多语言中的文字。

3.1.2 关键字

关键字就是 Java 语言中已经被赋予特定意义的一些单词。不可以把关键字作为标识

符来用。以下是 Java 的 50 个关键字。

abstract assert boolean break byte case catch char class const continue default do double else enum extends final finally float for goto if implements import instanceof int interface long native new package private protected public return short static strictfp super switch synchronized this throw throws transient try void volatile while。

3.2 简单数据类型

简单数据类型也称作基本数据类型。Java 语言有 8 种简单数据类型,分别是:

boolean、byte、short、int、long、float、double、char。

这 8 种简单数据类型习惯上可分为以下四大类型。

逻辑类型:boolean。

整数类型:byte、short、int、long。

字符类型:char。

浮点类型:float、double。

3.2.1 逻辑类型

- 常量:true,false。
- 变量:使用关键字 boolean 来声明逻辑变量,声明时也可以赋给初值,例如:

```
boolean x,ok = true,关闭 = false;
```

3.2.2 整数类型

整型数据分为 4 种。

1. int 型

- 常量:123,6000(十进制),077(八进制),0x3ABC(十六进制)。
- 变量:使用关键字 int 来声明 int 型变量,声明时也可以赋给初值,例如:

```
int x = 12,y = 9898,z;
```

对于 int 型变量,内存分配给 4 个字节(4B),因此,int 型变量的取值范围是:$-2^{31}\sim2^{31}-1$。

2. byte 型

- 变量:使用关键字 byte 来声明 byte 型变量,例如:

```
byte x =- 12,tom = 28,漂亮 = 98;
```

- 常量:Java 中不存在 byte 型常量的表示法,但可以把一定范围内的 int 型常量赋值给 byte 型变量。对于 byte 型变量,内存分配给 1 个字节,占 8 位,因此 byte 型变量的取值范围是$-2^7\sim2^7-1$。如果需要强调一个整数是 byte 型数据时,可以使用强制转换运算的结果来表示,例如:(byte)-12,(byte)28。

3. short 型

- 变量:使用关键字 short 来声明 short 型变量,例如:

```
short x = 12,y = 1234;
```

- 常量：和 byte 型类似，Java 中也不存在 short 型常量的表示法，但可以把一定范围内的 int 型常量赋值给 short 型变量。对于 short 型变量，内存分配给 2 个字节，占 16 位，因此 short 型变量的取值范围是 $-2^{15} \sim 2^{15}-1$。如果需要强调一个整数是 short 型数据时，可以使用强制转换运算的结果来表示，例如：(short) − 12，(short)28。

4. long 型

- 常量：long 型常量用后缀 L 来表示，例如 108L(十进制)、07123L(八进制)、0x3ABCL(十六进制)。
- 变量：使用关键字 long 来声明 long 型变量，例如：

```
long width = 12L,height = 2005L,length;
```

对于 long 型变量，内存分配给 8 个字节，占 64 位，因此 long 型变量的取值范围是 $-2^{63} \sim 2^{63}-1$。

3.2.3 字符类型

- 常量：'A'，'b'，'?'，'!'，'9'，'好'，'\t'，'き'，'モ'等，即用单引号扩起的 Unicode 表中的一个字符。
- 变量：使用关键字 char 来声明 char 型变量，例如：

```
char ch = 'A',home = '家',handsome = '酷';
```

对于 char 型变量，内存分配给 2 个字节，占 16 位，最高位不是符号位，没有负数的 char。char 型变量的取值范围是 0～65 535。对于

```
char x = 'a';
```

那么内存 x 中存储的是 97，97 是字符 a 在 Unicode 表中的排序位置。因此，允许将上面的语句写成

```
char x = 97;
```

有些字符(如回车符)不能通过键盘输入到字符串或程序中，这时就需要使用转意字符常量，例如：

\n(换行)，\b(退格)，\t(水平制表)，\'(单引号)，\"(双引号)，\\(反斜线)等。

例如：

```
char ch1 = '\n',ch2 = '\"',ch3 = '\\';
```

再比如，字符串："我喜欢使用双引号\""中含有双引号字符，但是，如果写成："我喜欢使用双引号""，就是一个非法字符串。

要观察一个字符在 Unicode 表中的顺序位置，可以使用 int 型显示转换，如(int)'a'或 int p = 'a'。如果要得到一个 0～65 536 之间的数代表的 Unicode 表中相应位置上的字符必须使用 char 型显示转换。

在例 3.1 中,分别用显示转换来显示一些字符在 Unicode 表中的位置,以及 Unicode 表中某些位置上的字符,运行效果如图 3.1 所示。

```
C:\ch3>java Example3_1
汉字:好的位置:22909
日文:あ的位置:12353
20320位置上的字符是:你
21319位置上的字符是:升
```

图 3.1 显示 Unicode 表中的字符

【例 3.1】

Example3_1.java

```
public class  Example3_1 {
   public static void main (String args[ ]) {
      char chinaWord = '好', japanWord = 'あ';
      int   position = 20320;
      System.out.println("汉字:" + chinaWord + "的位置:" + (int)chinaWord);
      System.out.println("日文:" + japanWord + "的位置:" + (int)japanWord);
      System.out.println(position + "位置上的字符是:" + (char)position);
      position = 21319;
      System.out.println(position + "位置上的字符是:" + (char)position);
   }
}
```

3.2.4 浮点类型

浮点型分为 float 和 double 型。

1. float 型

- 常量:453.5439f,21379.987F,231.0f(小数表示法),2e40f(2 乘 10 的 40 次方,指数表示法)。需要特别注意的是:常量后面必须要有后缀 f 或 F。
- 变量:使用关键字 float 来声明 float 型变量,例如:

```
float x = 22.76f, tom = 1234.987f, weight = 1e - 12F;
```

float 变量在存储 float 型数据时保留 8 位有效数字,实际精度取决于具体数值。例如,如果将常量 12345.123456789f 赋值给 float 型变量 x:

```
x = 12345.123456789f
```

那么,x 存储的实际值是 12345.123046875(保留 8 位有效数字)。

对于 float 型变量,内存分配给 4 个字节,占 32 位,float 型变量的取值范围大约是 10^{-38}~10^{38} 和 -10^{38}~10^{-38}。

2. double 型

- 常量:2389.539d,2318908.987,0.05(小数表示法),1e−90(1 乘 10 的 −90 次方,指数表示法)。对于 double 常量,后面可以有后缀 d 或 D,但允许省略该后缀。
- 变量:使用关键字 double 来声明 double 型变量,例如:

```
double height = 23.345, width = 34.56D, length = 1e12;
```

double 变量在存储 double 型数据时保留 16 位有效数字,实际精度取决于具体数值。

对于 double 型变量,内存分配给 8 个字节,占 64 位,double 型变量的取值范围大约是 10^{-308}~10^{308} 和 -10^{-308}~10^{308}。

在下面的例 3.2 中有两个类,其中 People 类具有刻画人的年龄和体重的简单类型变

量，主类 Example2_5 负责用 People 类创建两个对象。程序运行效果如图 3.2 所示。

```
C:\ch3>java Example3_2
我的年龄:21岁
我的体重:66.5公斤
我的年龄:19岁
我的体重:56.9公斤
```

图 3.2　体重和年龄

【例 3.2】

People.java

```
public class People {
    int age;
    float weight;
    void speak() {
        System.out.println("我的年龄:" + age + "岁");
        System.out.println("我的体重:" + weight + "公斤");
    }
}
```

Example3_2.java

```
public class Example3_2 {
    public static void main (String args[ ]) {
        People zhang,zhou;
        zhang = new People();
        zhang.weight = 66.5F;
        zhang.age = 21;
        zhang.speak();
        zhou = new People();
        zhou.weight = 56.9F;
        zhou.age = 19;
        zhou.speak();
    }
}
```

3.3　简单数据类型的级别与类型转换运算

当我们把一种基本数据类型变量的值赋给另一种基本类型变量时，就涉及数据转换。下列基本类型会涉及数据转换(不包括逻辑类型)。将这些类型按精度从低到高排列。

```
byte  short  char  int  long  float  double
```

当把级别低的变量的值赋给级别高的变量时，系统自动完成数据类型的转换。例如：

```
float x = 100;
```

如果输出 x 的值，结果将是 100.0。

例如：

```
int x = 50;
float y;
y = x;
```

如果输出 y 的值，结果将是 50.0。

当把级别高的变量的值赋给级别低的变量时,必须使用显示类型转换运算。显示转换的格式:

```
(类型名) 要转换的值;
```

例如

```
int x = (int)34.89;
long y = (long)56.98F;
int z = (int)1999L;
```

输出 x,y 和 z 的值将是 34,56 和 1999,强制转换运算可能导致精度的损失。

当把一个 int 型常量赋值给一个 byte 和 short 型变量时,不可超出这些变量的取值范围,否则必须进行类型转换运算。例如,常量 128 属于 int 型常量,超出 byte 变量的取值范围,如果赋值给 byte 型变量,必须进行 byte 类型转换运算(将导致精度的损失),如下所示。

```
byte a = (byte)128;
byte b = (byte)(-129);
```

那么 a 和 b 得到的值分别是−128 和 127。

另外,一个常见的错误是把一个 double 型常量赋值给 float 型变量时没有进行强制转换运算,例如

```
float x = 12.4;
```

将导致语法错误,编译器将提示“possible loss of precision”。正确的做法是

```
float x = 12.4F
```

或

```
float x = (float)12.4;
```

下面的例 3.3 使用了类型转换运算,运行效果如图 3.3 所示。

【例 3.3】

Example3_3.java

```
public class Example3_3 {
   public static void main (String args[]) {
      byte b  =  22;
      int   n  =  129;
      float f  = 123456.6789f ;
      double d = 123456789.123456789;
      System.out.println("b =    " + b);
      System.out.println("n =    " + n);
      System.out.println("f =    " + f);
      System.out.println("d =    " + d);
      b = (byte)n;                  //导致精度的损失
      f = (float)d;                 //导致精度的损失
      System.out.println("b =    " + b);
      System.out.println("f =    " + f);
   }
}
```

```
C:\ch3>java Example3_3
b=  22
n=  129
f=  123456.68
d=  1.2345678912345679E8
b=  -127
f=  1.23456792E8
```

图 3.3　类型转换运算

3.4 从命令行窗口输入、输出数据

3.4.1 输入基本型数据

Scanner 是 JDK1.5 新增的一个类，可以使用该类创建一个对象。

```
Scanner reader = new Scanner(System.in);
```

然后 reader 对象调用下列方法，读取用户在命令行(例如，MS-DOS 窗口)输入的各种基本类型数据。

```
nextBoolean();nextByte(),nextShort(),nextInt(),nextLong(),nextFloat(),nextDouble()。
```

上述方法执行时都会堵塞，程序等待用户在命令行输入数据回车确认。

在下面的例 3.4 中用到了例 3.2 中的 People 类。例 3.4 中的主类中用 People 类创建 zhangSan 对象，并要求户在键盘依次输入 zhangSan 对象的年龄和体重，每输入一个数字都需要按回车键确认。运行效果如图 3.4 所示。

```
C:\ch3>java Example3_4
输入年龄，回车确认
25
输入体重，回车确认
78.89
我的年龄:25岁
我的体重:78.89公斤
```

图 3.4 从命令行输入数据

【例 3.4】

Example2_6.java

```
import java.util.Scanner;
public class Example3_4 {
    public static void main(String args[]) {
        People zhangSan = new People();
        Scanner reader = new Scanner(System.in);
        System.out.println("输入年龄,回车确认");
        zhangSan.age = reader.nextInt();
        System.out.println("输入体重,回车确认");
        zhangSan.weight = reader.nextFloat();
        zhangSan.speak();
    }
}
```

3.4.2 输出基本型数据

System.out.println()或 System.out.print()可输出串值、表达式的值，二者的区别是前者输出数据后换行，后者不换行。允许使用并置符号+将变量、表达式或一个常数值与一个字符串并置一起输出，如：

```
System.out.println(m + "个数的和为" + sum);
System.out.println(":" + 123 + "大于" + 122)。
```

需要特别注意的是，在使用 System.out.println()或 System.out.print()输出字符串常量时，不可以出现"回车"，例如，下面的写法无法通过编译：

```
System.out.println("你好,
                    很高兴认识你" );
```

如果需要输出的字符串的长度较长,可以将字符串分解成几部分,然后使用并置符号“+”将它们首尾相接,例如,以下是正确的写法:

```
System.out.println("你好," +
                   "很高兴认识你" );
```

另外,JDK1.5 新增了和 C 语言中 printf 函数类似的数据输出方法,该方法使用格式如下。

```
System.out.printf("格式控制部分",表达式 1,表达式 2,…,表达式 n)
```

格式控制部分由格式控制符号%d、%c、%f、%s 和普通的字符组成,普通字符原样输出。格式符号用来输出表达式的值。

%d:输出 int 类型数据值。

%c:输出 char 型数据。

%f:输出浮点型数据,小数部分最多保留 6 位。

%s:输出字符串数据。

输出数据时也可以控制数据在命令行的位置,例如:

%md:输出的 int 型数据占 m 列。

%m.nf:输出的浮点型数据占 m 列,小数点保留 n 位。

例如:

```
System.out.printf("%d,%f",12,23.78);
```

3.5 上 机 实 践

1. 实验目的

掌握从键盘为简单型变量输入数据。掌握使用 Scanner 类创建一个对象,例如:

```
Scanner reader = new Scanner(System.in);
```

学习让 reader 对象调用下列方法读取用户在命令行(例如,MS-DOS 窗口)输入的各种简单类型数据:

```
nextBoolean();nextByte(),nextShort(),nextInt(),nextLong(),nextFloat(),nextDouble()。
```

在调试程序时,体会上述方法都会堵塞,即程序等待用户在命令行输入数据回车确认。

2. 实验要求

编写一个 Java 应用程序,在主类的 main 方法中声明用于存放产品数量的 int 型变量 amount 和产品单价的 float 型变量 price,以及存放全部产品总价值 float 型变量 sum。

使用 Scanner 对象调用方法让用户从键盘为 amount,price 变量输入值,然后程序计算出全部产品总价值,并输出 amount,prince,sum 的值。程序运行参考效果如图 3.5 所示。

```
D:\1000>java  InputData
输入产品数量(回车确认):
46
输入产品单价(回车确认):
25.67
数量:46,单价:25.67,总价值:1180.82
```

图 3.5　从键盘输入数据

3. 程序模板

请按模板要求,将【代码】替换为 Java 程序代码。

InputData.java

```
import java.util.Scanner;
public class InputData {
   public static void main(String args[]) {
      Scanner reader = new Scanner(System.in);
      int amount  = 0 ;
      float price = 0,sum = 0;
      System.out.println("输入产品数量(回车确认):");
      【代码 1】                    //从键盘为 amount 赋值
      System.out.println("输入产品单价(回车确认):");
      【代码 2】                    //从键盘为 price 赋值
      sum  =  price * amount;
      System.out.printf("数量:%d,单价:%5.2f,总价值:%5.2f",amount,price,sum);
   }
}
```

4. 实验指导

由于 amount 是 int 型,因此代码 1 应该是 amount = reader.nextInt();而 price 是 float 型,因此代码 2 应该是 price = reader.nextFloat();不可以是 price = reader.nextDouble();。

另外,Scanner 对象可以调用 hasNextXXX()方法判断用户输入的数据的类型,例如,如果用户在键盘输入带小数点的数字:12.34(回车),那么 reader 对象调用 hasNextDouble()返回的值是 true,而调用 hasNextByte()、hasNextInt()以及 hasNextLong()返回的值都是 false;如果用户在键盘输入一个 byte 取值范围内的整数:89(回车),那么 reader 对象调用 hasNextByte()、hasNextInt()、hasNextLong()以及 hasNextDouble()返回的值都是 true。nextLine()等待用户在命令行输入一行文本回车,该方法得到一个 String 类型的数据,String 类型将在本书第 9 章讲述。

在从键盘输入数据时,我们经常让 reader 对象先调用 hasNextXXX()方法等待用户在键盘输入数据,然后再调用 nextXXX()方法读取数据。

5. 实验后的练习

上机调试下列程序。该程序可以让用户在键盘依次输入若干个数字,每输入一个数字都需要按回车键确认,最后用户在键盘输入一个非数字字符串结束整个输入操作过程(用户输入非数字数字后 reader.hasNextDouble()的值将是 false)。程序将计算出这些数的和以及平均值。

```
import java.util.*;
public class LianXi{
    public static void main (String args[ ]){
       Scanner reader = new Scanner(System.in);
       double sum = 0;
       int m = 0;
       while(reader.hasNextDouble()){
           double x = reader.nextDouble();
           m = m + 1;
           sum = sum + x;
```

```
        }
        System.out.printf("%d个数的和为%f\n",m,sum);
        System.out.printf("%d个数的平均值是%f\n",m,sum/m);
    }
}
```

习　　题

1. 什么叫标识符？标识符的规则是什么？true 是否可以作为标识符？
2. 什么叫关键字？true 和 false 是否是关键字？请说出 6 个关键字。
3. Java 的基本数据类型都是什么？
4. 上机运行下列程序，注意观察输出的结果。

```
public class E {
    public static void main (String args[ ]) {
      for(int i = 20302;i <= 20322;i++) {
          System.out.println((char)i);
      }
    }
}
```

5. 上机调试下列程序，注意 System.out.print()和 System.out.println()的区别。

```
public class OutputData {
  public static void main(String args[ ]) {
    int x = 234,y = 432;
    System.out.println(x + "<" + (2 * x));
    System.out.print("我输出结果后不回车");
    System.out.println("我输出结果后自动回车到下一行");
    System.out.println("x + y =  " + (x + y));
  }
}
```

6. 编写一个 Java 应用程序，输出全部的大写英文字母。
7. 是否可以将例 3.4 中的

```
zhangSan.weight = reader.nextFloat();
```

更改为

```
zhangSan.weight = reader.nexDouble();
```

第4章　运算符、表达式与语句

主要内容

- 运算符与表达式；
- 语句概述；
- if 条件分支语句；
- switch 开关语句；
- 循环语句；
- break 和 continue 语句；
- 数组。

Java 语言中的绝大多数运算符和 C 语言相同，基本语句，如条件分支语句、循环语句等也和 C 语言类似，因此，本章就主要知识点给予简单的介绍。

4.1　运算符与表达式

程序设计中经常需要处理数据之间的一些基本运算，这就需要使用运算符和相应的表达式，Java 中的许多运算符和 C 语言类似，本节将介绍这些运算符和相应的表达式。

4.1.1　算术运算符与算术表达式

整数和浮点数之间最常见的运算就是四则运算，即加、减、乘、除和求余运算。

加、减、乘、除和求余运算符＋、－、*、/、%是二目运算符，即连接两个操作元的运算符。*、/、%运算符的优先级(3 级)高于加、减运算符(4 级)。

用算术符号和括号连接起来的符合 java 语法规则的式子，称为算术表达式。如 x＋2*y－30＋3*(y＋5)。

4.1.2　自增，自减运算符

自增、自减运算符＋＋、－－是单目运算符，可以放在操作元之前，也可以放在操作元之后。操作元必须是一个整型或浮点型变量。作用是使变量的值增 1 或减 1，如

＋＋x(－－x)表示在使用 x 之前，先使 x 的值增(减)1。

x＋＋(x－－)表示在使用 x 之后，使 x 的值增(减)1。

4.1.3　算术混合运算的精度

精度从低到高排列的顺序是

```
byte  short  char  int  long  float  double
```

Java 在计算算术表达式的值时,使用下列计算精度规则。

(1) 如果表达式中有双精度浮点数(double 型数据),则按双精度进行运算。

例如,表达式 5.0/2＋10 的结果 12.5 是 double 型数据。

(2) 如果表达式中最高精度是单精度浮点数(float 型数据),则按单精度进行运算。

例如,表达式 5.0F/2＋10 的结果 12.5 是 float 型数据。

(3) 如果表达式中最高精度是 long 型整数,则按 long 精度进行运算。

例如,表达式 12L＋100＋'a'的结果 209 是 long 型数据。

(4) 如果表达式中最高精度低于 int 型整数,则按 int 精度进行运算。

例如,表达式(byte)10＋'a'和 5/2 的结果分别为 107 和 2,都是 int 型数据。

4.1.4 关系运算符与关系表达式

关系运算符用来比较两个值的关系。和 C 语言不同的是,Java 中关系运算符的运算结果是 boolean 型,当运算符对应的关系成立时,运算结果是 true,否则是 false。例如,10＜9 的结果是 false,5＞1 的结果是 true,3! ＝5 的结果是 true,10＞20-17 的结果为 true,因为算术运算符的级别高于关系运算符,10＞20-17 相当于 10＞(20-17),其结果是 true。

结果为数值型的变量或表达式可以通过关系运算符(如表 4.1 所示)形成关系表达式,例如:4＞8,(x＋y)＞80 都是关系表达式。

表 4.1 关系运算符

运 算 符	优 先 级	用 法	含 义	结 合 方 向
＞	6	op1＞op2	大于	左到右
＜	6	op1＜op2	小于	左到右
＞＝	6	op1＞＝op2	大于等于	左到右
＜＝	6	op1＜＝op2	小于等于	左到右
＝＝	7	op1＝＝op2	等于	左到右
!＝	7	op1! ＝op2	不等于	左到右

4.1.5 逻辑运算符与逻辑表达式

逻辑运算符包括 &&、||、!。其中 &&、||为二目运算符,实现逻辑与、逻辑或;! 为单目运算符,实现逻辑非。逻辑运算符的操作元必须是 boolean 型数据,逻辑运算符可以用来连接关系表达式。

结果为 boolean 型的变量或表达式可以通过逻辑运算形成逻辑表达式。表 4.2 给出了逻辑运算符的用法和含义。

表 4.2 用逻辑运算符进行逻辑运算

op1	op2	op1&&op2	op1||op2	!op1
true	true	true	true	false
true	false	false	true	false
false	true	false	true	true
false	false	false	false	true

例如，2>8&&9>2 的结果为 false，2>8||9>2 的结果为 true。由于关系运算符的级别高于 &&、||的级别，2>8&&8>2 相当于(2>8)&&(9>2)。

逻辑运算符 && 和||也称作短路逻辑运算符，这是因为当 op1 的值是 false 时，&& 运算符在进行运算时不再去计算 op2 的值，直接就得出 op1&&op2 的结果是 false；当 op1 的值是 true 时，"||"运算符在进行运算时不再去计算 op2 的值，直接就得出 op1||op2 的结果是 true。

4.1.6 赋值运算符与赋值表达式

赋值运算符＝是二目运算符，左面的操作元必须是变量，不能是常量或表达式。设 x 是一个整型变量，y 是一个 boolean 型变量，x＝20 和 y ＝ true 都是正确的赋值表达式，赋值运算符的优先级较低，是 14 级，结合方向右到左。

赋值表达式的值就是＝左面变量的值。例如，假如 a，b 是两个 int 型变量，那么表达式 b＝12 和 a＝b＝100 的值分别是 12 和 100。

注意不要将赋值运算符＝与等号逻辑运算符＝＝混淆，比如，12＝12 是非法的表达式，而表达式 12＝＝12 的值是 true。

4.1.7 位运算符

整型数据在内存中以二进制的形式表示，比如一个 int 型变量在内存中占 4 个字节共 32 位，int 型数据 7 的二进制表示是

00000000 00000000 00000000 00000111

左面最高位是符号位，最高位是 0 表示正数，是 1 表示负数。负数采用补码表示，比如－8 的补码表示是

111111111 111111111 1111111 11111000

这样就可以对两个整型数据实施位运算，即对两个整型数据对应的位进行运算得到一个新的整型数据。

1. "按位与"运算

"按位与"运算符 & 是双目运算符，对两个整型数据 a、b 按位进行运算，运算结果是一个整型数据 c。运算法则是如果 a、b 两个数据对应位都是 1，则 c 的该位是 1，否则是 0。如果 b 的精度高于 a，那么结果 c 的精度和 b 相同。

例如

```
   a：00000000  00000000  00000000  00000111
&  b：10000001  10100101  11110011  10101011
-------------------------------------------------
   c：00000000  00000000  00000000  00000011
```

2. "按位或"运算

"按位或"运算符|是二目运算符，对两个整型数据 a、b 按位进行运算，运算结果是一个整型数据 c。运算法则是如果 a、b 两个数据对应位都是 0，则 c 的该位是 0，否则是 1。如果 b 的精度高于 a，那么结果 c 的精度和 b 相同。

3. "按位非"运算

"按位非"运算符～是单目运算符，对一个整型数据 a 按位进行运算，运算结果是一个整

型数据 c。运算法则是如果 a 对应位是 0,则 c 的该位是 1,否则是 0。

4. “按位异或”运算

“按位异或”运算符^是二目运算符,对两个整型数据 a、b 按位进行运算,运算结果是一个整型数据 c。运算法则是:如果 a、b 两个数据对应位相同,则 c 的该位是 0,否则是 1。如果 b 的精度高于 a,那么结果 c 的精度和 b 相同。

4.1.8 instanceof 运算符

该运算符是二目运算符,左面的操作元是一个对象;右面是一个类。当左面的对象是右面的类或子类创建的对象时,该运算符运算的结果是 true ,否则是 false。

4.1.9 运算符综述

Java 的表达式就是用运算符连接起来的符合 Java 规则的式子。运算符的优先级决定了表达式中运算执行的先后顺序。例如,x<y&&!z 相当于(x<y)&&(!z)。没有必要去记忆运算符的优先级别,在编写程序时尽量使用括号()运算符号来实现想要的运算次序,以免产生难以阅读或含糊不清的计算顺序。运算符的结合性决定了并列的相同级别运算符的先后顺序,例如,加减的结合性是从左到右,8－5＋3 相当于(8－5)＋3;逻辑否运算符! 的结合性是右到左,!!x 相当于!(!x)。表 4.3 是 Java 所有运算符的优先级和结合性,有些运算符和 C 语言类同,不再赘述。

表 4.3 运算符的优先级和结合性

优先级	描述	运算符	结合性
1	分隔符	[] () . , ;	
2	对象归类,自增自减运算,逻辑非	instanceof ++ --!	右到左
3	算术乘除运算	* / %	左到右
4	算术加减运算	+ -	左到右
5	移位运算	>> << >>>	左到右
6	大小关系运算	< <= > >=	左到右
7	相等关系运算	== !=	左到右
8	按位与运算	&	左到右
9	按位异或运算	^	左到右
10	按位或	|	左到右
11	逻辑与运算	&&	左到右
12	逻辑或运算	||	左到右
13	三目条件运算	? :	左到右
14	赋值运算	=	右到左

4.2 语句概述

Java 里的语句可分为以下 6 类。

1. 方法调用语句

如

```
System.out.println(" Hello");
```

2. 表达式语句

由一个表达式构成一个语句，即表示式尾加上分号，比如赋值语句：

```
x = 23;
```

3. 复合语句

可以用{　}把一些语句括起来构成复合语句，如：

```
{  z = 123 + x;
   System.out.println("How are you");
}
```

4. 空语句

一个分号也是一条语句，称作空语句。

5. 控制语句

控制语句分为条件分支语句、开关语句和循环语句，将在 4.3、4.4 和 4.5 节介绍。

6. package 语句和 import 语句

package 语句和 import 语句和类、对象有关，将在第 5 章讲解。

4.3　if 条件分支语句

条件分支语句按着语法格式可细分为三种形式，以下是这三种形式的详细讲解。

4.3.1　if 语句

if 语句是单条件分支语句，即根据一个条件来控制程序执行的流程。

if 语句的语法格式：

```
if(表达式){
  若干语句
}
```

和 C 语言不同的是，在 if 语句中，关键字 if 后面的一对小括号()内的表达式的值必须是 boolean 类型，当值为 true 时，则执行紧跟着的复合语句，结束当前 if 语句的执行；如果表达式的值为 false，结束当前 if 语句的执行。

需要注意的是，在 if 语句中，其中的复合语句中如果只有一条语句，{ }可以省略不写，但为了增强程序的可读性最好不要省略（这是一个很好的编程风格）。

4.3.2　if-else 语句

if-else 语句是单条件分支语句，即根据一个条件来控制程序执行的流程。

if-else 语句的语法格式如下。

```
if(表达式) {
    若干语句
 }
 else {
```

```
        若干语句
    }
```

if-else语句的流程图如图4.1所示。在if-else语句中,关键字if后面的一对小括号()内的表达式的值必须是boolean类型,当值为true时,则执行紧跟着的复合语句,结束当前if-else语句的执行;如果表达式的值为false,则执行关键字else后面的复合语句,结束当前if-else语句的执行。

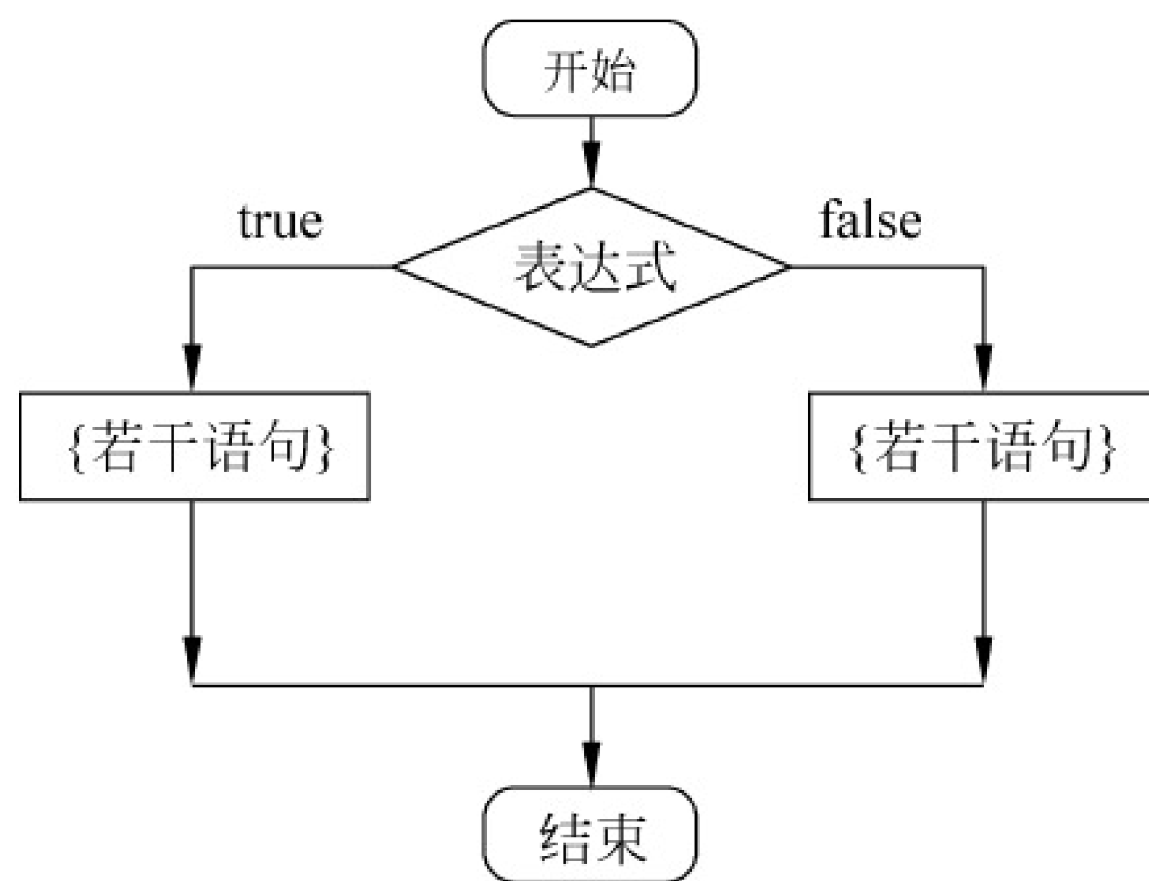


图4.1 if-else条件语句

下列是有语法错误的if-else语句。

```
if(x>0)
  y=10;
  z=20;
else
  y=-100;
```

正确的写法是:

```
if(x>0){
  y=10;
  z=20;
}
else
  y=100;
```

需要注意的是,在if-else语句中,其中的复合语句中如果只有一条语句,{ }可以省略不写,但为了增强程序的可读性最好不要省略(这是一个很好的编程风格)。

4.3.3 if-else if-else 语句

if-else if-else语句是多条件分支语句,即根据多个条件来控制程序执行的流程。

if-else if-else语句的语法格式:

```
if(表达式) {
      若干语句
 }
else if(表达式) {
      若干语句
 }
…
else {
      若干语句
 }
```

if-else if-else语句的流程图如图4.2所示。在if-else if-else语句中,if,以及多个else if后面的一对小括号()内的表达式的值必须是boolean类型。程序执行if-else if-else时,按着该语句中表达式的顺序,首先计算第1个表达式的值,如果计算结果为true,则执行紧跟

着的复合语句，结束当前 if-else if-else 语句的执行，如果计算结果为 false，则继续计算第二个表达式的值，依次类推，假设计算第 m 个表达式的值为 true，则执行紧跟着的复合语句，结束当前 if-else if-else 语句的执行，否则继续计算第 m+1 个表达式的值，如果所有表达式的值都为 false，则执行关键字 else 后面的复合语句，结束当前 if-else if-else 语句的执行。

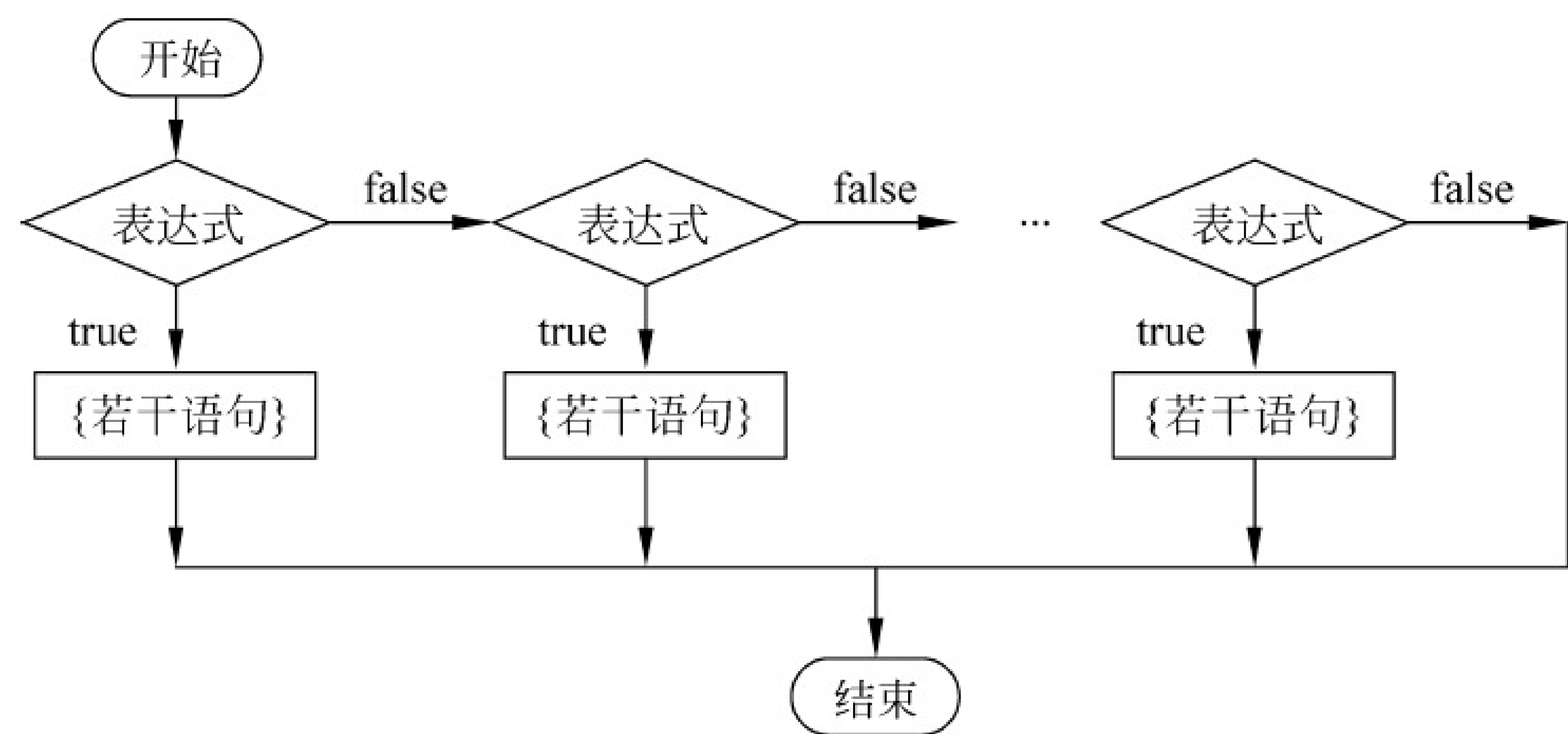


图 4.2　if-else if-else 多条件语句

if-else if-else 语句中的 else 部分是可选项，如果没有 else 部分，当所有表达式的值都为 false 时，结束当前 if-else if-else 语句的执行（该语句什么都没有做）。

需要注意的是，在 if-else if-else 语句中，其中的复合语句中如果只有一条语句，{ }可以省略不写，但为了增强程序的可读性最好不要省略。

在下面的例 4.1 中，SortNumber 类创建的对象可以将 3 个整数从小到大排序，主类负责让用户从键盘输入 3 个整数，然后让 SortNumber 类创建的对象对用户输入的整数进行排序，程序运行效果如图 4.3 所示。

```
C:\ch4>java Example4_1
输入三个整数，每输入一个需回车确认
58
29
18
排序的第1次操作结果:29,58,18
排序的第2次操作结果:18,58,29
排序的第3次操作结果:18,29,58
```

图 4.3　排序整数

【例 4.1】

SortNumber.java

```
public class Number {
   void sort(int a,int b,int c) {
      int count = 0;
      int temp = 0;
      if(b<a) {
         temp = a;
         a = b;
         b = temp;
         count++;
         System.out.println("排序的第" + count + "次操作结果:" + a + "," + b + "," + c);
      }
      if(c<a) {
         temp = a;
         a = c;
         c = temp;
         count++;
         System.out.println("排序的第" + count + "次操作结果:" + a + "," + b + "," + c);
      }
```

```
            if(c < b) {
                temp = b;
                b = c;
                c = temp;
                count++;
                System.out.println("排序的第" + count + "次操作结果:" + a + "," + b + "," + c);
            }
            if(count == 0) {
                System.out.println("排序的第" + count + "次操作结果:" + a + "," + b + "," + c);
            }
        }
    }
```

Example4_1.java

```
import java.util.Scanner;
public class Example4_1 {
    public static void main(String args[]) {
        Scanner reader = new Scanner(System.in);
        System.out.println("输入三个整数,每输入一个需回车确认");
        int x = reader.nextInt();
        int y = reader.nextInt();
        int z = reader.nextInt();
        SortNumber number = new SortNumber();
        number.sort(x,y,z);
    }
}
```

4.4 switch 开关语句

switch 语句是单条件多分支的开关语句,它的一般格式定义如下(其中 break 语句是可选的)。

```
switch(表达式)
{
    case 常量值 1:
            若干个语句
            break;
    case  常量值 2:
            若干个语句
            break;
     …
    case  常量值 n:
            若干个语句
            break;
    default:
        若干语句
}
```

switch 语句中“表达式”的值可以是 byte,short,int 或 char 型;“常量值 1”到“常量值 n”必

须也是 byte，short，int 或 char 型常量，而且要互不相同。

switch 语句首先计算表达式的值，如果表达式的值和某个 case 后面的常量值相等，就执行该 case 里的若干个语句直到碰到 break 语句为止。如果某个 case 中没有使用 break 语句，一旦表达式的值和该 case 后面的常量值相等，程序不仅执行该 case 里的若干个语句，而且继续执行后继的 case 里的若干个语句，直到碰到 break 语句为止。若 switch 语句中的表达式的值不与任何 case 的常量值相等，则执行 default 后面的若干个语句。switch 语句中的 default 是可选的，如果它不存在，并且 switch 语句中表达式的值不与任何 case 的常量值相等，那么 switch 语句不会进行任何处理。

例 4.2 中的 JudgeAward 类创建的对象可以判断一个正整数是否是中奖号码，例如 29，406 和 121 为二等奖，1875，386 和 96 为一等奖。主类负责让用户从键盘输入一个正整数，然后让 JudgeAward 类创建的对象判断中奖情况，程序运行效果如图 4.4 所示。

```
C:\ch4>java Example4_2
输入正整数回车确认
316
316是一等奖
```

图 4.4　判断中奖

【例 4.2】

JudgeAward.java

```
public class JudgeAward {
   void giveMess(int number) {
       switch(number) {
           case 9 :
           case 131 :
           case 12 :  System.out.println(number + "是三等奖");
                       break;
           case 209 :
           case 596 :
           case 27 :  System.out.println(number + "是二等奖");
                       break;
           case 875 :
           case 316 :
           case 59 :   System.out.println(number + "是一等奖");
                        break;
           default:    System.out.println("未中奖");
       }
   }
}
```

Example4_2.java

```
import java.util.Scanner;
public class Example4_2 {
   public static void main(String args[]) {
       Scanner reader = new Scanner(System.in);
       System.out.println("输入正整数回车确认");
       int number = reader.nextInt();
       JudgeAward judge = new JudgeAward();
       judge.giveMess(number);
   }
}
```

4.5 循环语句

循环语句是根据条件,要求程序反复执行某些操作,直到程序“满意”为止。

4.5.1 for 循环语句

for 语句的语法格式:

```
for (表达式 1;表达式 2;表达式 3) {
    若干语句
}
```

for 语句由关键字 for、一对小括号()中用分号分割的 3 个表达式,以及一个复合语句组成,其中的“表达式 2”必须是一个求值为 boolean 型数据的表达式,而复合语句称作循环体。循环体只有一条语句时,大括号{}可以省略,但最好不要省略,以便增加程序的可读性。“表达式 1”负责完成变量的初始化;“表达式 2”是值为 boolean 型的表达式,称为循环条件;“表达式 3”用来修整变量,改变循环条件。for 语句的执行规则是:

(1) 计算“表达式 1”,完成必要的初始化工作。

(2) 判断“表达式 2”的值,若“表达式 2”的值为 true,则进行(3),否则进行(4)。

(3) 执行循环体,然后计算“表达式 3”,以便改变循环条件,进行(2)。

(4) 结束 for 语句的执行。

for 语句执行流程如图 4.5 所示。

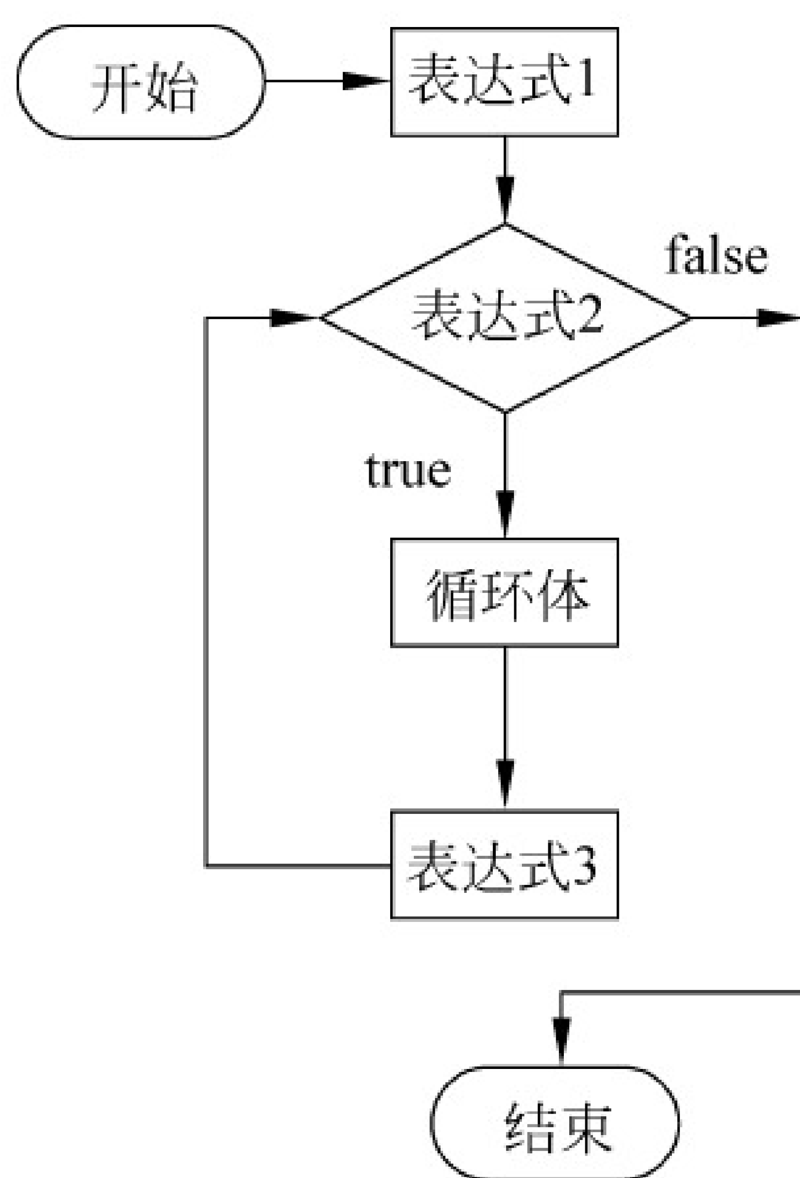


图 4.5 for 循环语句

例 4.3 中的 ComputerSum 类创建的对象可以计算 a+aa+aaa+…的连续和,例如,计算 2+22+222+2222……的前 5 项和。

【例 4.3】

ComputerSum.java

```
public class ComputerSum {
   void giveSum(int number,int length) {
      if(number<=9&&number>=1) {
         long sum=0,a=number,item=a,n=length,i=1;
         for(i=1;i<=n;i++) {
           sum=sum+item;
           item=item*10+a;
         }
         System.out.println(sum);
      }
      else {
         System.out.println("请给出正确的数字");
      }
   }
}
```

Example4_3.java

```
public class Example4_3 {
   public static void main(String args[ ]) {
       ComputerSum computer = new ComputerSum();
       computer.giveSum(2,5);
   }
}
```

4.5.2 while 循环

while 语句的语法格式：

```
while (表达式) {
    若干语句
}
```

while 语句由关键字 while、一对括号()中的一个值为 boolean 类型数据的表达式和一个复合语句组成，其中的复合语句称为循环体，循环体只有一条语句时，大括号{}可以省略，但最好不要省略，以便增加程序的可读性。表达式称为循环条件。while 语句的执行规则是

(1) 计算表达式的值，如果该值是 true 时，就进行(2)，否则执行(3)。

(2) 执行循环体，再进行(1)。

(3) 结束 while 语句的执行。

while 语句执行流程如图 4.6 所示。

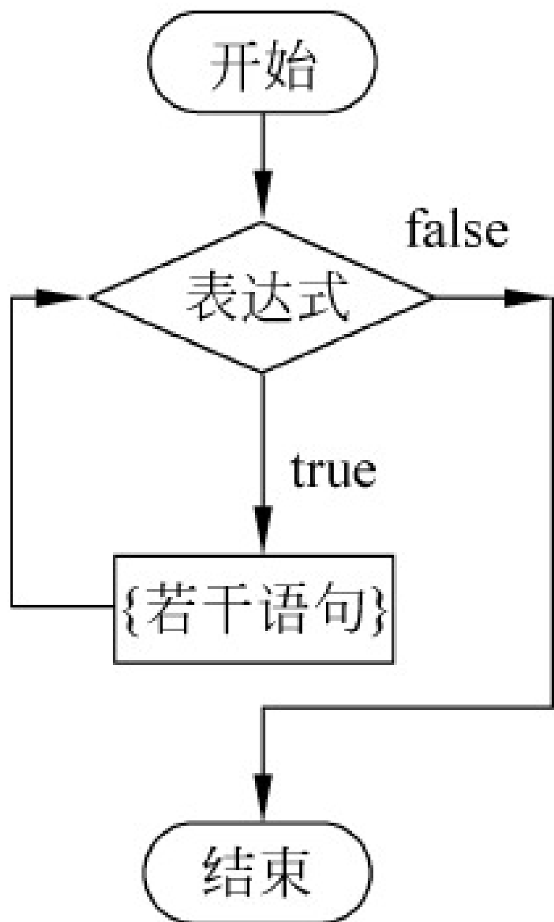


图 4.6 while 循环语句

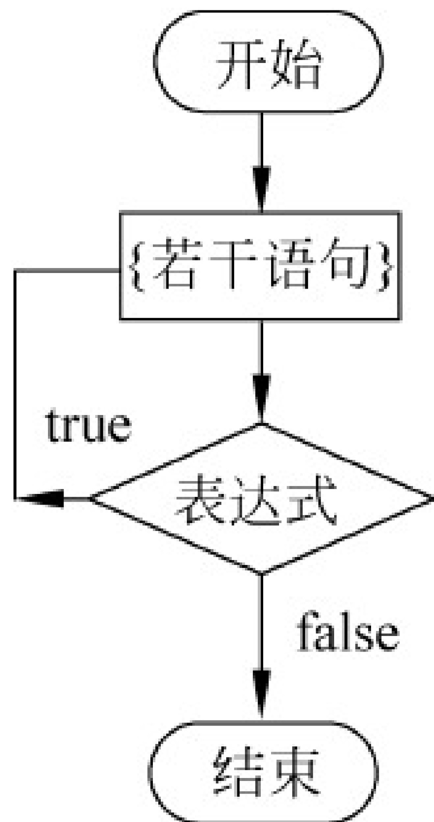


图 4.7 do-while 循环语句

4.5.3 do-while 循环

do-while 循环语法格式如下。

```
do {
    若干语句
} while(表达式);
```

do-while 循环和 while 循环的区别是：do-while 的循环体至少被执行一次，执行流程如图 4.7 所示。

下面的例 4.4 用 while 语句计算 1＋1/2!＋1/3!＋1/4!＋…的前 20 项和。

【例 4.4】

Example4_4.java

```
public class Example4_4 {
   public static void main(String args[]) {
      double sum = 0,item = 1;
      int i = 1,n = 20;
      while(i<= n) {
          sum = sum + item;
          i = i+1;
          item = item * (1.0/i);
      }
      System.out.println("sum = " + sum);
   }
}
```

4.6 break 和 continue 语句

break 和 continue 语句是用关键字 break 或 continue 加上分号构成的语句,例如:

```
break;
```

在循环体中可以使用 break 语句和 continue 语句。在一个循环中,比如循环 50 次的循环语句中,如果在某次循环中执行了 break 语句,那么整个循环语句就结束。如果在某次循环中执行了 continue 语句,那么本次循环就结束,即不再执行本次循环中循环体中 continue 语句后面的语句,而转入进行下一次循环。

下面的例 4.5 在 for 循环语句中使用 continue 语句输出了大写英文字母表中除去字母 B,F、M、Q、T 和 W 的全部字母;在 while 语句中使用 break 语句计算了满足 1＋2＋…＋n＜＝2012 的最大整数 n,程序运行效果如图 4.8 所示。

```
C:\ch4>java Example4_5
A C D E G H I J K L N O P R S U V X Y Z
满足1+2+...+n<=1931的最大整数n为61
```

图 4.8 在循环语句中使用 break 和 continue

【例 4.5】

Example4_5.java

```
public class Example4_5 {
   public static void main(String args[]) {
      for(char c = 'A';c <= 'Z';c++) {
          switch(c) {
              case 'B' :
              case 'F' :
              case 'M' :
              case 'Q' :
              case 'T' :
              case 'W' : continue;
          }
          System.out.print(c + " ");
      }
```

```
System.out.println("");
long sum = 0,i = 1,max = 1931,N = 0;
while(true) {
   sum = sum + i;
   if(sum > max) {
      N = i - 1;
      break;
   }
   i++;
}
System.out.println("满足 1 + 2 + ... + n <= " + max + "的最大整数 n 为" + N);
```

4.7 数　　组

第 3 章介绍了诸如 int、char、double 等简单数据类型,以下将学习数组。

如果程序需要若干个类型相同的变量,比如需要 8 个 int 型变量,应当怎样做呢？按照第 3 章所学知识,可能声明如下 8 个 int 型变量：

```
int x1,x2,x3,x4,x5,x6,x7,x8;
```

如果程序需要更多的 int 型变量,以这种方式来声明变量是不可取的,这就促使我们学习使用数组。数组是相同类型的变量按顺序组成的一种复合数据类型,称这些相同类型的变量为数组的元素或单元。数组通过数组名加索引来使用数组的元素。

数组属于引用型变量,创建数组需要经过声明数组和为数组分配变量两个步骤。

4.7.1 声明数组

声明数组包括数组变量的名字(简称数组名)、数组的类型。

声明一维数组有下列两种格式。

```
数组的元素类型    数组名[];
数组的元素类型 []  数组名;
```

声明二维数组有下列两种格式。

```
数组的元素类型    数组名[][];
数组的元素类型 [][] 数组名;
```

例如：

```
float  boy[];
char  cat[][];
```

那么数组 boy 的元素都是 float 类型的变量,可以存放 float 型数据,数组 cat 的元素都是 char 型变量,可以存放 char 型数据。

数组的元素的类型可以是 Java 的任何一种类型。比如,Dog 是一个类,那么可以如下声明一个数组。

```
Dog tom[];
```

数组 tom 的元素可以存放 Dog 对象的引用。

注：与 C/C++不同，Java 不允许在声明数组中的方括号内指定数组元素的个数。若声明

```
int a[12];
```

或

```
int [12] a;
```

将导致语法错误。

4.7.2 为数组分配元素

声明数组仅仅是给出了数组变量的名字和元素的数据类型，要想真正地使用数组还必须为它分配变量，即给数组分配元素。

为数组分配元素的格式如下。

```
数组名 = new 数组元素的类型[数组元素的个数];
```

例如：

```
boy = new float[4];
```

为数组分配元素后，数组 boy 获得 4 个用来存放 float 类型数据的变量，即 4 个 float 型元素。数组变量 boy 中存放着这些元素的首地址，该地址称作数组的引用，这样数组就可以通过索引操作这些内存单元。数组属于引用型变量，数组变量中存放着数组的首元素的地址，通过数组变量的名字加索引使用数组的元素(内存示意如图 4.9 所示)，例如：

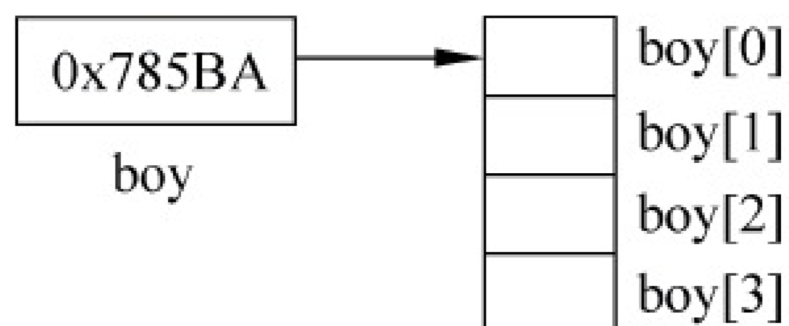


图 4.9 数组的内存模型

```
boy[0] = 12;
boy[1] = 23.901F;
boy[2] = 100;
boy[3] = 10.23f;
```

声明数组和创建数组可以一起完成，例如：

```
float boy[] = new float[4];
```

二维数组和一维数组一样，在声明之后必须用 new 运算符为数组分配元素，例如：

```
int  mytwo[][];
mytwo = new int [3][4];
```

或

```
int mytwo[][] = new int[3][4];
```

Java 采用“数组的数组”声明多维数组，一个二维数组是由若干个一维数组组成的，例如，上述创建的二维数组 mytwo 就是由 3 个长度为 4 的一维数组 mytwo[0]、mytwo[1]和 mytwo[2]构成的。

构成二维数组的一维数组不必有相同的长度，在创建二维数组时可以分别指定构成该二维数组的一维数组的长度，例如：

```
int a[][] = new int[3][];
```

创建了一个二维数组 a，a 由 3 个一维数组 a[0]、a[1]和 a[2]构成，但它们的长度还没有确定，即这些一维数组还没有分配元素，所以二维数组 a 还不能使用，必须要创建它的 3 个一维数组，例如：

```
a[0] = new int[6];
a[1] = new int[12];
a[2] = new int[8];
```

注：和 C 语言不同的是，Java 允许使用 int 型变量的值指定数组的元素的个数，例如：

```
int   size = 30;
double   number[] = new double[size];
```

4.7.3 数组元素的使用

一维数组通过索引符访问自己的元素，如 boy[0]、boy[1]等。需要注意的是索引从 0 开始，因此，数组若有 7 个元素，那么索引到 6，如果程序使用了如下语句。

```
boy[7] = 384.98f;
```

程序可以编译通过，但运行时将发生 ArrayIndexOutOfBoundsException 异常，因此在使用数组时必须谨慎，防止索引越界。

二维数组也通过索引符访问自己的元素，如 a[0][1]，a[1][2]等；需要注意的是索引从 0 开始，例如声明创建了一个二维数组 a：

```
int a[][]  =  new int[2][3];
```

那么第一个索引的变化范围从 0 到 1，第二个索引变化范围从 0 到 2。

4.7.4 length 的使用

数组的元素的个数称作数组的长度。对于一维数组，"数组名.length"的值就是数组中元素的个数；对于二维数组"数组名.length"的值是它含有的一维数组的个数。例如，对于

```
float a[]  =  new float[12];
int b[][]  =  new int[3][6];
```

a. length 的值 12；而 b.length 的值是 3。

4.7.5 数组的初始化

创建数组后，系统会给数组的每个元素一个默认的值，如，float 型是 0.0。

在声明数组的同时也可以给数组的元素一个初始值，如：

```
float boy[]  =  { 21.3f,23.89f,2.0f,23f,778.98f};
```

上述语句相当于：

```
float boy[ ] = new float[5];
```


然后

```
boy[0] = 21.3f;boy[1 ]= 23.89f;boy[2] = 2.0f;boy[3 ]= 23f;boy[4] = 778.98f;
```

也可以直接用若干个一维数组初始化一个二维数组，这些一维数组的长度不尽相同，例如：

```
int a[ ][ ] = {{1}, {1,1},{1,2,1}, {1,3,3,1},{1,4,6,4,1}};
```

4.7.6 数组的引用

数组属于引用型变量，因此两个相同类型的数组如果具有相同的引用，它们就有完全相同的元素。例如，对于

```
int a[ ] = {1,2,3},b[ ] = {4,5};
```

数组变量 a 和 b 分别存放着引用 0x35ce36 和 0x757aef，内存模型如图 4.10 所示。

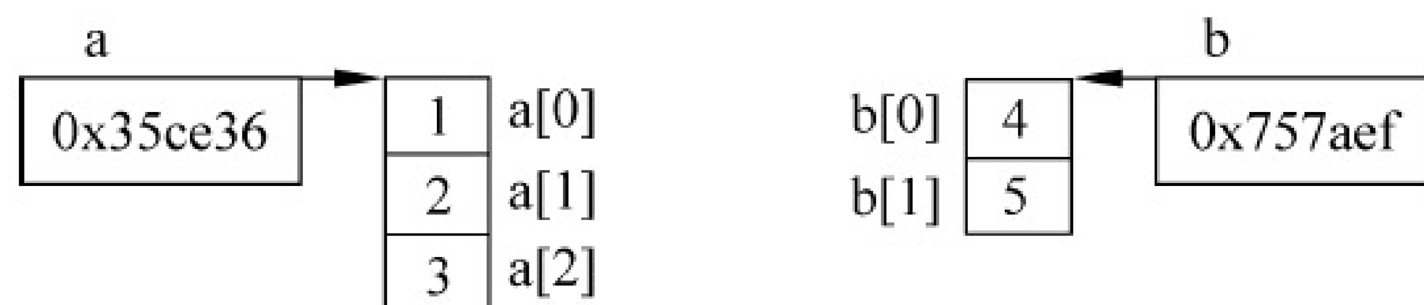


图 4.10 数组 a、b 的内存模型

如果使用了下列赋值语句(a 和 b 的类型必须相同)。

```
a = b;
```

那么，a 中存放的引用和 b 的相同，这时系统将释放最初分配给数组 a 的元素，使得 a 的元素和 b 的元素相同，a、b 的内存模型变成如图 4.11 所示。



图 4.11 a=b 后的数组 a、b 的内存模型

下面的例 4.6 使用了数组，请读者注意程序的输出结果，运行效果如图 4.12 所示。

【例 4.6】

Example4_6.java

```
public class Example4_6 {
   public static void main(String args[ ]) {
      int a[ ] = {1,2,3,4};
      int b[ ] = {100,200,300};
      System.out.println("数组 a 的元素个数 = " + a.length);
      System.out.println("数组 b 的元素个数 = " + b.length);
```

```
C:\ch4>java Example4_6
数组a的元素个数=4
数组b的元素个数=3
数组a的引用=[I@de6ced
数组b的引用=[I@c17164
a==b的结果是false
数组a的元素个数=3
数组b的元素个数=3
a==b的结果是true
a[0]=100, a[1]=200, a[2]=300
b[0]=100, b[1]=200, b[2]=300
```

图 4.12 使用数组

```
        System.out.println("数组 a 的引用 = " + a);
        System.out.println("数组 b 的引用 = " + b);
        System.out.println("a == b 的结果是" + (a == b));
        a = b;
        System.out.println("数组 a 的元素个数 = " + a.length);
        System.out.println("数组 b 的元素个数 = " + b.length);
        System.out.println("a == b 的结果是" + (a == b));
        System.out.println("a[0] = " + a[0] + ",a[1] = " + a[1] + ",a[2] = " + a[2]);
        System.out.print("b[0] = " + a[0] + ",b[1] = " + b[1] + ",b[2] = " + b[2]);
    }
}
```

需要注意的是，对于 char 型数组 a，System.out.println(a)不会输出数组 a 的引用而是输出数组 a 的全部元素的值，例如，对于

```
char a[] = {'中','国','科',大''};
```

下列

```
System.out.println(a);
```

的输出结果是：

```
中国科大
```

如果想输出 char 型数组的引用，必须让数组 a 和字符串做并置运算，例如：

```
System.out.println("" + a);
```

输出数组的引用：def879。

4.7.7 遍历数组

1. 基于循环语句的遍历

学习过 C 语言或其他语言读者，一定非常熟悉使用循环语句输出数组元素的值。JDK 1.5 对 for 语句的功能给予扩充、增强，以便更好地遍历数组。语法格式如下。

```
for(声明循环变量: 数组的名字) {
   …
}
```

其中，声明的循环变量的类型必须和数组的类型相同。

这种形式的 for 语句类似自然语言中的“for each”语句，为了便于理解上述 for 语句，可以将这种形式的 for 语句翻译成“对于循环变量依次取数组的每一个元素的值”。

2. 使用 toString()方法遍历数组

这里介绍 JDK 1.5 版本提供的一个简单的输出数组元素的值的方法。让 Arrays 类调用

```
public static String toString(int[] a)
```

方法，可以得到参数指定的一维数组 a 的如下格式的字符串表示。

```
[a[0],a[1] … a[a.length - 1]]
```

例如,对于数组:

```
int []a = {1,2,3,4,5,6};
```

Arrays.toString(a)得到的字符串是:

```
[1,2,3,5,6]
```

例 4.7 介绍遍历数组,运行效果如图 4.13 所示。

```
C:\ch4>java Example4_7
a b c d
a b c d
[a, b, c, d]
```

图 4.13 遍历数组

【例 4.7】

Example4_7.java

```
import java.util.Arrays;
public class Example4_7 {
   public static void main(String args[]) {
      char a[] = {'a','b','c','d'};
      for(int n = 0;n < a.length;n++) {       //传统方式遍历数组
          System.out.print(a[n] + " ");
      }
      System.out.println();
      for(char ch:a) {       //循环变量 ch 依次取数组 a 的每一个元素的值(非传统方式遍历数组)
         System.out.print(ch + " ");
      }
      System.out.println();
      System.out.println(Arrays.toString(a));
   }
}
```

需要特别注意的是

```
for(声明循环变量:数组的名字)
```

中的“声明循环变量”必须是变量声明,不可以使用已经声明过的变量。例如,例 4.7 中的非传统方式的 for 语句不可以分开写成两条语句。

```
char ch = 0;
for(ch:a) {
  System.out.print(ch);
}
```

4.8 上机实践

1. 实验目的

本实验的目的是让学生使用 if-else 分支和 while 循环语句解决问题。

2. 实验要求

编写一个 Java 应用程序,在主类的 main 方法中实现下列功能。

- 程序随机分配给客户一个 1 至 100 之间的整数。

- 用户输入自己的猜测。
- 程序返回提示信息，提示信息分别是："猜大了"、"猜小了"和"猜对了"。
- 用户可根据提示信息再次输入猜测，直到提示信息是"猜对了"。

程序运行参考效果如图 4.14 所示。

```
给你一个1至100之间的整数,请猜测这个数
输入您的猜测:50
猜大了,再输入你的猜测:25
猜小了,再输入你的猜测:36
猜大了,再输入你的猜测:30
猜大了,再输入你的猜测:27
猜大了,再输入你的猜测:26
猜对了!
```

图 4.14 猜数字

3. 程序模板

请按模板要求，将【代码】替换为 Java 程序代码。

GreekAlphabet.java

```
GuessNumber.java
import java.util.Scanner;
import java.util.Random;
public class GuessNumber {
   public static void main (String args[]) {
      Scanner reader = new Scanner(System.in);
      Random random = new Random();
      System.out.println("给你一个 1 至 100 之间的整数,请猜测这个数");
      int realNumber = random.nextInt(100) + 1;  //random.nextInt(100)是[0,100)中的一个随
                                                 //机整数
      int yourGuess = 0;
      System.out.print("输入您的猜测:");
      yourGuess = reader.nextInt();
      while(【代码 1】)             //循环条件
      {
         if(【代码 2】)             //猜大了的条件代码
         {
             System.out.print("猜大了,再输入你的猜测:");
             yourGuess = reader.nextInt();
         }
         else if(【代码 3】)        //猜小了的条件代码
         {
             System.out.print("猜小了,再输入你的猜测:");
             yourGuess = reader.nextInt();
         }
      }
      System.out.println("猜对了!");
   }
}
```

4. 实验指导

我们经常使用 while 循环"强迫"程序重复执行一段代码，代码 1 必须是值为 boolean 型数据的表达式，只要代码 1 的值为 true 就是让用户继续输入猜测，例如代码 1 可以是 yourGuess！＝realNumber。只要用户的输入能使循环语句结束，就说明用户已经猜对了。代码 2 和代码 3 分别是条件语句中给出猜大和猜小的条件，当该条件满足时，用户需要继续猜测，因此代码 2 应该是 yourGuess＞realNumber，代码 3 应该是 yourGuess＜realNumber。

5. 实验后的练习

用 yourGuess＞realNumber 替换代码 1 可以吗？语句 System.out.println("猜对了!")；为何要放在 while 循环语句之后？放在 while 语句的循环体中合理吗？

习　题

1. 下列程序的输出结果是什么？if-else 语句的书写是否规范？

```
public class E {
   public static void main (String args[ ]) {
      int x = 10, y = 5, z = 100, result = 0;
      if(x > y)
          x = z;
      else
         y = x;
      z = y;
      result = x + y + z;
      System.out.println(result);
   }
}
```

2. 下列程序的输出结果是什么？

```
public class E {
   public static void main (String args[ ]) {
      char c = '\0';
      for(int i = 1;i <= 4;i++) {
         switch(i) {
            case 1:  c = '新';
                      System.out.print(c);
            case 2:  c = '亲';
                      System.out.print(c);
                      break;
            case 3:  c = '斤';
                      System.out.print(c);
            default: System.out.print("!");
         }
      }
   }
}
```

3. 参考例 4.2，在应用程序中使用 if-else if-else 多条件分支语句代替 switch 语句来判断整数的中奖情况。

4. 为了节约用电，将用户的用电量分成 3 个区间，针对不同的区间给出不同的收费标准。对于 1 至 90 千瓦(度)的电量，每千瓦 0.6 元；对于 91 至 150 千瓦的电量，每千瓦 1.1 元；对于大于 151 千瓦的电量，每千瓦 1.7 元。编写一个 Java 应用程序。在主类的 main 方法中，输入用户的用电量，程序输出电费。

5. 编写一个应用程序，用两个 for 循环语句分别输出大写和小写的“字母表”。

6. 一个数如果恰好等于它的因子之和，这个数就称为“完数”。编写一个应用程序求 1000 之内的所有完数。

7. 编写一个应用程序求满足 $1+2!+3!+\cdots+n!\leqslant 9876$ 的最大整数 n。

第5章 类与对象

主要内容

- 面向对象的特性；
- 类；
- 构造方法与对象的创建；
- 参数传值；
- 对象的组合；
- 实例成员与类成员；
- 方法重载与多态；
- this 关键字；
- 包；
- import 语句；
- 访问权限。

面向对象语言有三个重要特性：封装、继承和多态。学习面向对象编程要掌握怎样通过抽象得到类，继而学习怎样编写类的子类来体现继承和多态。本章主要讲述类和对象，即学习面向对象的第一个特性：封装，下一章学习面向对象的另外两个特性：继承和多态。

5.1 面向对象的特性

随着计算机硬件设备功能的进一步提高，使得基于对象的编程成为可能。基于对象的编程更加符合人的思维模式，编写的程序更加健壮和强大，更重要的是，面向对象编程鼓励创造性的程序设计。面向对象编程是一种先进的编程思想，更加容易解决复杂的问题，面向对象编程主要体现下面三个特性。

1. 封装性

面向对象编程核心思想之一就是将数据和对数据的操作封装在一起。通过抽象，即从具体的实例中抽取共同的性质形成一般的概念，例如类的概念。

在实际生活中，我们每时每刻都与“对象”在打交道。我们用的钢笔，骑的自行车，乘的公共汽车等。而我们经常见到的卡车、公共汽车、轿车等都会涉及以下几个重要的物理量，可乘载的人数、运行速度、发动机的功率、耗油量、自重、轮子数目等。另外，还有几个重要的功能：加速功能、减速功能、刹车、转弯功能等。我们也可以把这些功能称作是他们具有的方法，而物理量是它们的状态描述，仅仅用物理量或功能不能很好地描述它们。在现实生活中，我们用这些共有的属性和功能给出一个概念：机动车类。也就是说，人们经常谈到的机

动车类就是从具体的实例中抽取共同的属性和功能形成的一个概念,那么一个具体的轿车就是机动车类的一个实例,即对象。一个对象将自己的数据和对这些数据的操作合理有效地封装在一起,例如,每辆轿车调用"加大油门"改变的都是自己的运行速度。

2. 继承性

继承体现了一种先进的编程模式。子类可以继承父类的属性和功能,即继承了父类具有的数据和数据上的操作,同时又可以增添子类独有的数据和数据上的操作。例如,"人类"自然继承了"哺乳类"的属性和功能,同时又增添了人类独有的属性和功能。

3. 多态性

多态是面向对象编程的又一重要特征。有两种意义的多态:一种是操作名称的多态,即有多个操作具有相同的名字,但这些操作所接收的消息类型必须不同。例如,让一个人执行"求面积"操作时,他可能会问你求什么面积。所谓操作名称的多态是指可以向操作传递不同消息,以便让对象根据相应的消息来产生一定的行为。另一种多态是和继承有关的多态,是指同一个操作被不同类型对象调用时可能产生不同的行为。例如,狗和猫都具有哺乳类的功能:"喊叫",当狗操作"喊叫"时产生的声音是"汪汪… ";而当猫操作"喊叫"时产生的声音是"喵喵…"。

5.2 类

类是组成 Java 程序的基本要素,一个 Java 应用程序就是由若干个类构成的(见第 2 章)。类是 Java 语言中最重要的"数据类型",类声明的变量被称作对象,即类是用来创建对象的"模板"。

类的定义包括两部分:类声明和类体。基本格式为:

```
class 类名{
  类体的内容
}
```

class 是关键字,用来定义类。"class 类名"是类的声明部分,类名必须是合法的 Java 标识符。两个大括号以及之间的内容是类体。

5.2.1 类声明

以下是两个类声明的例子。

```
class People {
   …
 }
class 植物{
   …
 }
```

"class People"和"class 植物"叫作类声明;"People"和"植物"分别是类名。类的名字要符合标识符规定,即名字可以由字母、下划线、数字或美元符号组成,并且第一个字符不能是数字(这是语法要求的)。给类命名时,遵守下列编程风格(这不是语法要求的,但应当遵守)。

（1）如果类名使用拉丁字母，那么名字的首字母使用大写字母，如 Hello，Time 等。

（2）类名最好容易识别、见名知意。当类名由几个单词复合而成时，每个单词的首字母使用大写，如 ChinaMade，AmericanVehicle，HelloChina 等。

5.2.2 类体

写类的目的是根据抽象描述一类事物共有的属性和功能，即给出用于创建具体实例（对象）的一种数据类型，描述过程由类体实现。类声明之后的一对大括号“{”，“}”以及它们之间的内容称作类体，大括号之间的内容称作类体的内容。

抽象的关键是抓住事物的两个方面：属性和功能，即数据以及在数据上进行的操作，因此类体的内容由两部分构成。

- 变量的声明：用来描述数据（体现对象的属性）。
- 方法：方法可以对类中声明的变量进行操作，即给出算法（体现对象具有的功能）。

下面是一个类名为 Lader 的类（用来描述梯形），类体内容的变量定义部分定义了 4 个 float 类型变量：above、bottom、height 和 area；方法定义部分定义了两个方法：computerArea 和 setHeight。

```
class Lader {
    float above;                        //梯形的上底(变量声明)
    float bottom;                       //梯形的下底(变量声明)
    float height;                       //梯形的高(变量声明)
    float area;                         //梯形的面积(变量声明)
    float computerArea() {              //计算面积(方法)
       area = (above + bottom) * height/2.0f;
       return area;
    }
    void setHeight(float h) {           //修改高(方法)
       height = h;
    }
}
```

5.2.3 成员变量

类体分为两部分：一部分是变量的声明，另一部分是方法的定义。变量声明部分声明的变量被称作域变量或成员变量。

1. 成员变量的类型

成员变量的类型可以是 Java 中的任何一种数据类型，包括基本类型：整型、浮点型、字符型；引用类型：数组、对象和接口（对象和接口见后续内容）。例如：

```
class Factory {
   float a[];
   Workman zhang;
}
class Workman {
  double x;
}
```

Factory 类的成员变量 a 是类型为 float 的数组,zhang 是 Student 类声明的变量,即对象。

2. 成员变量的有效范围

成员变量在整个类内都有效,其有效性与它在类体中书写的先后位置无关,例如,前述的 Lader 类也可以等价地写成:

```
class Lader {
    float above;                        //梯形的上底(变量声明)
    float area ;                        //梯形的面积(变量声明)
    float computerArea() {              //计算面积(方法)
       area = (above + bottom) * height/2.0f;
       return area;
    }
    float bottom ;                      //梯形的下底(变量声明)
    void setHeight(float h) {           //修改高 t(定义)
       height = h;
    }
    float height;                       //梯形的高(变量声明)
}
```

不提倡把成员变量的定义分散地写在方法之间或类体的最后,人们习惯先介绍属性再介绍功能。

3. 编程风格

(1) 一行只声明一个变量。我们已经知道,尽管可以使用一种数据的类型、用逗号分隔来声明若干个变量,例如:

```
float above,bottom;
```

但是在编码时却不提倡这样做(本书中某些代码可能没有严格遵守这个风格,其原因是减少代码行数,降低书的成本),其原因是不利于给代码增添注释内容,提倡的风格是:

```
float above;                            //梯形上底
float bottom;                           //梯形下底
```

(2) 变量的名字除了符合标识符规定外,名字的首单词的首字母使用小写;如果变量的名字由多个单词组成,从第 2 个单词开始的其他单词的首字母使用大写。

(3) 变量名字见名知意,避免使用诸如 m1,n1 等作为变量的名字,尤其是名字中不要将小写的英文字母 l 和数字 1 相邻接,人们很难区分"l1"和"ll"。

5.2.4 方法

我们已经知道一个类的类体由两部分组成:变量的声明和方法的定义。方法的定义包括两部分:方法声明和方法体。一般格式为:

```
方法声明部分{
    方法体的内容
}
```

1. 方法声明

最基本的方法声明包括方法名和方法的返回类型，如：

```
double getSpeed() {
    return speed;
}
```

根据程序的需要，方法返回的数据的类型可以是 Java 中的任何数据类型之一，当一个方法不需要返回数据时，返回类型必须是 void。很多的方法声明中都给出方法的参数，参数是用逗号隔开的一些变量声明。方法的参数可以是任意的 Java 数据类型。

方法的名字必须符合标识符规定，给方法起名字的习惯和给变量起名字的习惯类似，例如，名字如果使用拉丁字母，首写字母使用小写，如果名字由多个单词组成，从第 2 个单词开始的其他单词的首字母使用大写。

2. 方法体

方法声明之后的一对大括号“{”，“}”以及之间的内容称作方法的方法体。方法体的内容包括局部变量的声明和 Java 语句，即方法体内可以对成员变量和该方法体中声明的局部变量进行操作。在方法体中声明的变量和方法的参数被称作局部变量，如：

```
int getSum(int n) {                       //参数变量 n 是局部变量
    int sum = 0;                          // 声明局部变量 sum
    for(int i = 1;i <= n;i++) {           // for 循环语句
        sum = sum + i;
    }
    return sum;                           // return 语句
}
```

和类的成员变量不同的是，局部变量只在声明它的方法内有效，而且与其声明的位置有关。方法的参数在整个方法内有效，方法内的局部变量从声明它的位置之后开始有效。如果局部变量的声明是在一个复合语句中，那么该局部变量的有效范围是该复合语句，即仅在该复合语句中有效，如果局部变量的声明是在一个循环语句中，那么该局部变量的有效范围是该循环语句，即仅在该循环语句中有效。例如：

```
public class A {
    int m = 10,sum = 0;                   //成员变量,在整个类中有效
    void f() {
       if(m > 9) {
          int z = 10;                     //z 仅仅在该复合语句中有效
          z = 2 * m + z;
       }
       for(int i = 0;i < m;i++) {
           sum = sum + i;                 // i 仅仅在该循环语句中有效
       }
       m = sum;                           //合法,因为 m 和 sum 有效
       z = i + sum;                       //非法,因为 i 和 z 已无效
    }
}
```

写一个方法和 C 语言中写一个函数完全类似，只不过在面向对象语言中称作方法，因

此如果有比较好的C语言基础,编写方法的方法体已不再是难点。

3. 区分成员变量和局部变量

如果局部变量的名字与成员变量的名字相同,则成员变量被隐藏,即这个成员变量在这个方法内暂时失效。例如:

```
class Tom {
     int x = 10,y;
     void f() {
        int x = 5;
        y = x + x;     //y 得到的值是 10,不是 20.如果方法 f 中没有"int x = 5;",y 的值将是 20
     }
}
```

方法中的局部变量的名字如果与成员变量的名字相同,那么方法就隐藏了成员变量,如果想在该方法中使用被隐藏的成员变量,必须使用关键字this(在5.8节还会详细讲解this关键字),例如:

```
class Tom {
     int x = 10,y;
     void f() {
        int x = 5;
        y = x + this.x;                    //y 得到的值是 15
     }
}
```

5.2.5 需要注意的问题

通过前面的学习我们已经知道,类体的内容由两部分构成:一部分是变量的声明,另一部分是方法的定义,也就是说,对成员变量的操作只能放在方法中,方法可以对成员变量和该方法体中声明的局部变量进行操作。在声明成员变量时可以同时赋予初值,如:

```
class A {
     int a = 12;
     float b = 12.56f;
}
```

但是不可以这样做:

```
class A {
    int a;
    float b;
    a = 12;                  //非法,这是赋值语句(语句不是变量的声明,只能出现在方法体中)
    b = 12.56f;              //非法
}
```

5.2.6 类的UML类图

UML(Unified Modeling Language Diagram)图属于结构图,常被用于描述一个系统的静态结构。一个UML中通常包含有类(Class)的UML图,接口(Interface)的UML图以及

泛化关系(Generalization)的 UML 图、关联关系(Association)的 UML 图、依赖关系(Dependency)的 UML 图和实现关系(Realization)的 UML 图。

本节介绍类的 UML 图,后续章节会结合相应的内容介绍其余的 UML 图。图 5.1 是前面 5.2.2 节中 Lader 类的 UML 图。

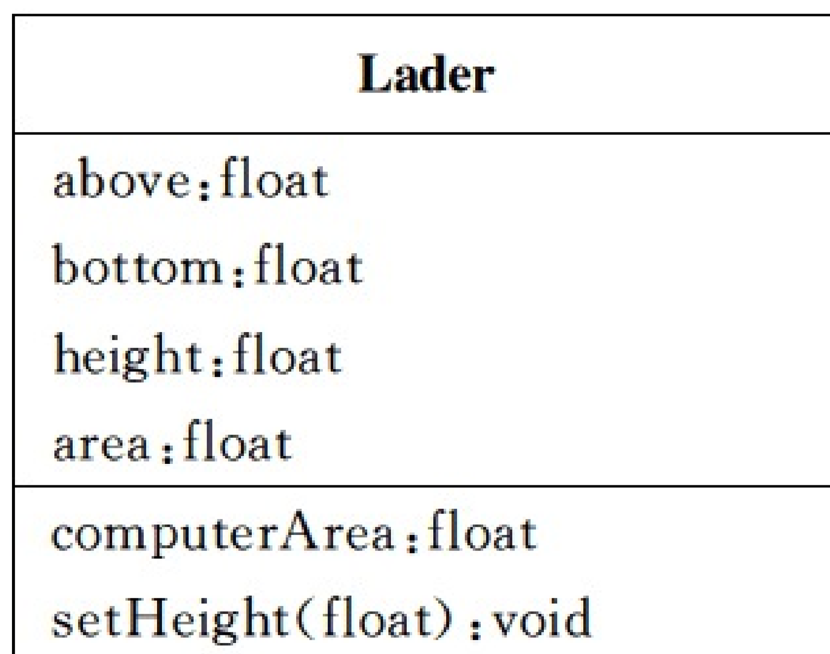


图 5.1　Lader 类的 UML 图

在类的 UML 图中,使用一个长方形描述一个类的主要构成,将长方形垂直地分为三层。

顶部第 1 层是名字层,如果类的名字是常规字形,表明该类是具体类,如果类的名字是斜体字形,表明该类是抽象类(抽象类在第 6 章讲述)。

第 2 层是变量层,也称属性层,列出类的成员变量及类型,格式是“变量名字:类型”。在用 UML 表示类时,可以根据设计的需要只列出最重要的成员变量的名字。

第 3 层是方法层,也称操作层,列出类中的方法,格式是“方法名字(参数列表):类型”。在用 UML 表示类时,可以根据设计的需要只列出最重要的方法。

5.3　构造方法与对象的创建

类是面向对象语言中最重要的一种数据类型,可以用它来声明变量。在面向对象语言中,用类声明的变量被称作对象。和基本数据类型不同,在用类声明对象后,还必须要创建对象,即为声明的对象分配变量(确定对象具有的属性),当使用一个类创建一个对象时,也称给出了这个类的一个实例。通俗地讲,类是创建对象的“模板”,没有类就没有对象。

构造方法和对象的创建密切相关,以下将详细讲解构造方法和对象的创建。

5.3.1　构造方法

构造方法是类中的一种特殊方法,当程序用类创建对象时需使用它的构造方法。类中的构造方法的名字必须与它所在的类的名字完全相同,而且没有类型。允许一个类中编写若干个构造方法,但必须保证他们的参数不同,即参数的个数不同,或者是参数的类型不同。

需要注意的是,如果类中没有编写构造方法,系统会默认该类只有一个构造方法,该默认的构造方法是无参数的,且方法体中没有语句,例如,5.2.2 节中的 Lader 类就有一个默认的构造方法。

```
Lader() {
}
```

如果类里定义了一个或多个构造方法,那么 Java 不提供默认的构造方法,例如,下列 Point 类有两个构造方法。

```
class Point {
    int x, y;
    Point() {
        x = 1;
```

```
            y = 1;
        }
        Point(int a,int b) {
            x = a;
            y = b;
        }
    }
```

5.3.2 创建对象

创建一个对象包括对象的声明和为对象分配变量两个步骤。

1. 对象的声明

一般格式为:

```
类的名字  对象名字;
```

如:

```
Lader lader;
```

2. 为声明的对象分配变量

使用 new 运算符和类的构造方法为声明的对象分配变量,即创建对象。如果类中没有构造方法,系统会调用默认的构造方法,默认的构造方法是无参数的,且方法体中没有语句。

以下是两个详细的例子。

【例 5.1】

Example5_1.java

```
class XiyoujiRenwu {
    float height,weight;
    String head, ear,hand,foot, mouth;
    void speak(String s) {
        System.out.println(s);
    }
}
public class Example5_1 {
    public static void main(String args[]) {
        XiyoujiRenwu  zhubajie;              //声明对象
        zhubajie = new XiyoujiRenwu();       //为对象分配变量(使用 new 和默认的构造方法)
    }
}
```

【例 5.2】

Example5_2.java

```
class Point {
   int x,y;
    Point(int a,int b) {
        x = a;
        y = b;
    }
```

```
}
public class Example5_2 {
  public static void main(String args[ ]) {
     Point p1,p2;                          //声明对象 p1 和 p2
     p1 = new Point(10,10);                //为对象分配变量(使用 new 和类中的构造方法)
     p2 = new Point(23,35);                //为对象分配变量(使用 new 和类中的构造方法)
  }
}
```

注：如果你的类里定义了一个或多个构造方法，那么 Java 不提供默认的构造方法。例 5.2 提供了构造方法，下列创建对象是非法的。

```
p1 = new Point();
```

3. 对象的内存模型

我们使用前面的例 5.1 来说明对象的内存模型。

1）声明对象时的内存模型

当用 XiyoujiRenwu 类声明一个变量 zhubajie，即对象 zhubajie 时，如例 5.1 中：

```
XiyoujiRenwu zhubajie;
```

内存模型如图 5.2 所示。

声明对象变量 zhubajie 后，zhubajie 的内存中还没有任何数据，我们称这时的 zhubajie 是一个空对象，空对象不能使用，因为它还没有得到任何"实体"，必须再进行为对象分配变量的步骤，即为对象分配实体。

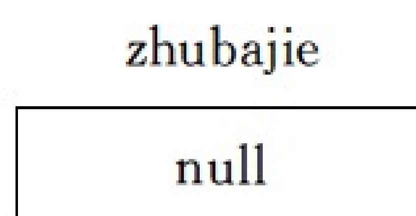


图 5.2　未分配变量的对象

2）对象分配变量后的内存模型

当系统见到：

```
zhubajie = new XiyoujiRenwu();
```

时，就会做两件事。

(1) 为 height，weight，head，ear，mouth，hand，foot 各个变量分配内存，即 XiyoujiRenwu 类的成员变量被分配内存空间，然后执行构造方法中的语句。如果成员变量在声明时没有指定初值，使用的构造方法也没有对成员变量进行初始化操作，那么，对于整型的成员变量，默认初值是 0；对于浮点型，默认初值是 0.0；对于 boolean 型，默认初值是 false；对于引用型，默认初值是 null。

(2) 给出一个信息，已确保这些变量是属于对象 zhubajie 的，即这些内存单元将由 zhubajie 操作管理。为了做到这一点，new 运算符在为变量 height，weight，head，ear，mouth，hand，foot 分配内存后，将返回一个引用给对象变量 zhubajie。也就是返回一个"号码"(该号码包含着代表这些成员变量内存位置的首地址等重要的有关信息)给 zhubajie，你不妨就认为这个引用就是 zhubajie 在内存里的名字，而且这个名字(引用)是 Java 系统确保分配给 height，weight，head，ear，mouth，hand，foot 的内存单元，将由 zhubajie 操作管理。称 height，weight，head，ear，mouth，hand，foot 分配的内存单元是属于对象 zhubajie 的实体，即这些变量是属于 zhubajie 的。所谓为对象分配内存就是指为它分配变量，并获得一个

引用,以确保这些变量由它来“操作管理”。为对象分配变量后,内存模型由声明对象时的模型图 5.2 变成如图 5.3 所示,箭头示意对象可以操作这些属于它的变量。

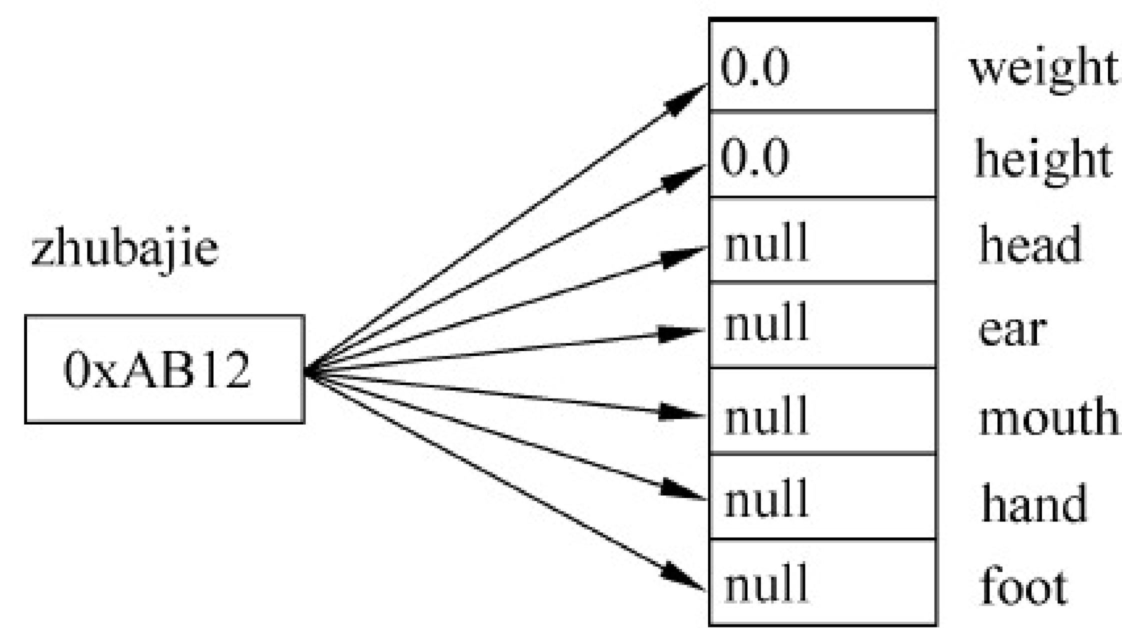


图 5.3 分配变量后的对象

3) 创建多个不同的对象

一个类通过使用 new 运算符可以创建多个不同的对象,这些对象将被分配不同的内存空间,因此,改变其中一个对象的状态不会影响其他对象的状态。例如,我们可以在例 5.1 中创建两个对象: zhubajie、sunwukong。

```
zhubajie = new XiyoujiRenwu();
sunwukong = new XiyoujiRenwu();
```

当创建对象 zhubajie 时,XiyoujiRenwu 类中的成员变量 height,weight,head,ear,mouth,hand,foot 被分配内存空间,并返回一个引用给 zhubajie;当再创建一个对象 sunwukong 时,XiyoujiRenwu 类中的成员变量 height,weight,head,ear,mouth,hand,foot 再一次被分配内存空间,并返回一个引用给 sunwukong。sunwukong 的变量占据的内存空间和 zhubajie 的变量占据的内存空间是互不相同的位置。内存模型如下图 5.4 所示。

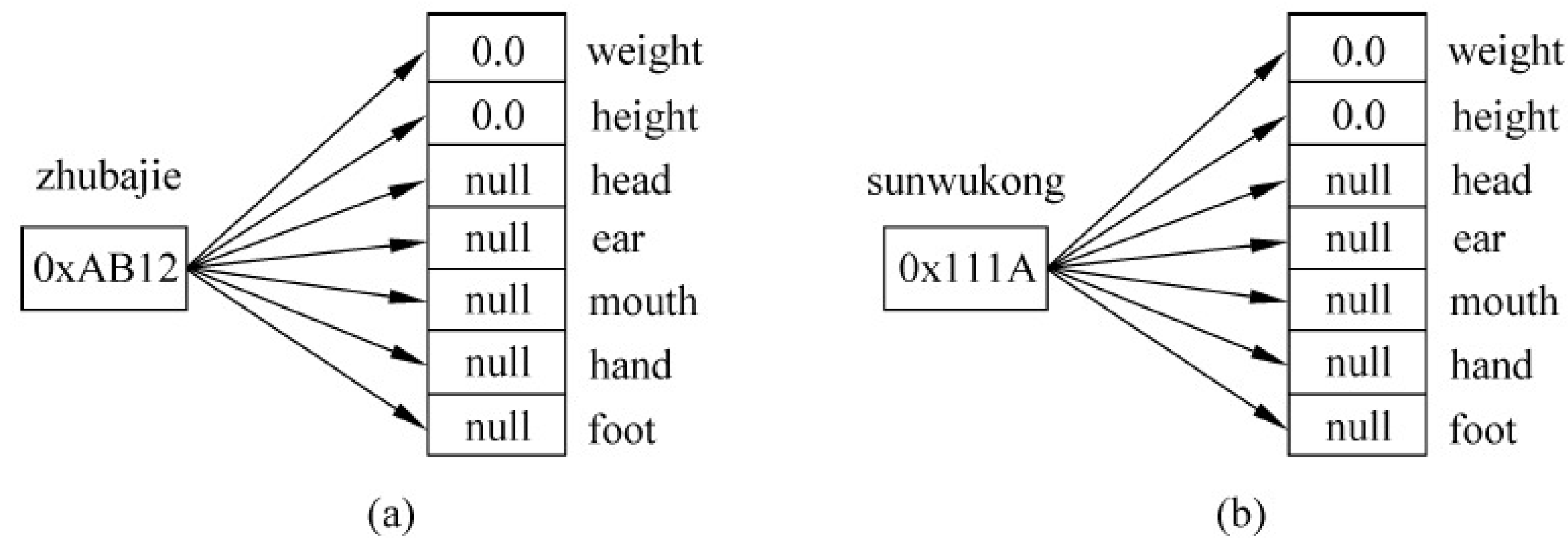


图 5.4 创建多个对象

5.3.3 使用对象

抽象的目的是产生类,而类的目的是创建具有属性和功能的对象。对象不仅可以操作自己的变量改变状态,而且能调用类中的方法产生一定的行为。

通过使用运算符“.”,对象可以实现对自己变量的访问和方法的调用。

1. 对象操作自己的变量(改变属性的值)

对象创建之后,就有了自己的变量,即对象的实体。通过使用运算符“.”,对象可以实现对自己的变量的访问,访问格式为:

```
对象.变量;
```

2. 对象调用类中的方法(体现对象的功能)

对象创建之后,可以使用运算符“.”调用创建它的类中的方法,从而产生一定的行为功能,调用格式为:

```
对象.方法;
```

3. 体现封装

当对象调用方法时,方法中出现的成员变量就是指分配给该对象的变量。在讲述类的时候我们讲过类中的方法可以操作成员变量。当对象调用方法时,方法中出现的成员变量就是指分配给该对象的变量。

例 5.3 中,主类的 main 方法中使用 XiyoujiRenwu 创建两个对象:zhubajie、sunwukong,运行效果如图 5.5 所示。

```
C:\ch5>java Example5_3
zhubajie的身高:1.8
zhubajie的头:大头
sunwukong的重量:1000.0
sunwukong的头:秀发飘飘
俺老猪我想娶媳妇
zhubajie现在的头:歪着头
老孙我重1000斤,我想骗八戒背我
sunwukong现在的头:歪着头
```

图 5.5 使用对象

【例 5.3】

Example5_3.java

```
class XiyoujiRenwu {
    float height,weight;
    String head, ear,hand,foot,mouth;
    void speak(String s) {
       head = "歪着头";
       System.out.println(s);
    }
}
public class Example5_3 {
    public static void main(String args[]) {
        XiyoujiRenwu  zhubajie,sunwukong;                    //声明对象
        zhubajie = new XiyoujiRenwu();                       //为对象分配变量
        sunwukong = new XiyoujiRenwu();
        zhubajie.height = 1.80f;                             //对象给自己的变量赋值
        zhubajie.head = "大头";
        zhubajie.ear = "一双大耳朵";
        sunwukong.height = 1.62f;                            //对象给自己的变量赋值
        sunwukong.weight = 1000f;
        sunwukong.head = "秀发飘飘";
        System.out.println("zhubajie 的身高:" + zhubajie.height);
        System.out.println("zhubajie 的头:" + zhubajie.head);
        System.out.println("sunwukong 的重量:" + sunwukong.weight);
        System.out.println("sunwukong 的头:" + sunwukong.head);
        zhubajie.speak("俺老猪我想娶媳妇");                   //对象调用方法
        System.out.println("zhubajie 现在的头:" + zhubajie.head);
        sunwukong.speak("老孙我重 1000 斤,我想骗八戒背我");   //对象调用方法
        System.out.println("sunwukong 现在的头:" + sunwukong.head);
    }
}
```

我们知道:类中的方法可以操作成员变量,当对象调用该方法时,方法中出现的成员变量就是指该对象的成员变量。在例 5.3 中,当对象 zhubajie 调用过方法 speak 之后,就将自

己的头修改成“歪着头”。同样,对象 sunwukong 调用过方法 speak 之后,也就将自己的头修改成“歪着头”。

5.3.4 对象的引用和实体

通过前面的学习我们已经知道,类是体现封装的一种数据类型,类声明的变量称作对象,对象中负责存放引用,以确保对象可以操作分配给该对象的变量以及调用类中的方法。分配给对象的变量习惯地称作对象的实体。

1. 避免使用空对象

没有实体的对象称作空对象,空对象不能使用,即不能让一个空对象去调用方法产生行为。假如程序中使用了空对象,程序在运行时会出现异常:NullPointerException。由于对象是动态地分配实体,所以 Java 的编译器对空对象不做检查。因此,在编写程序时要避免使用空对象。

2. 垃圾收集

一个类声明的两个对象如果具有相同的引用,那么二者就具有完全相同的实体,而且 Java 有所谓的“垃圾收集”机制,这种机制周期地检测某个实体是否已不再被任何对象拥有(引用),如果发现这样的实体,就释放实体占有的内存。

以例 5.2 中的 Point 类为例,假如某个应用中,使用 Point 类分别创建了两个对象 p1,p2。

```
Point p1 = new Point (5,15);
Point p2 = new Point(8,18);
```

那么内存模型如图 5.6 所示。

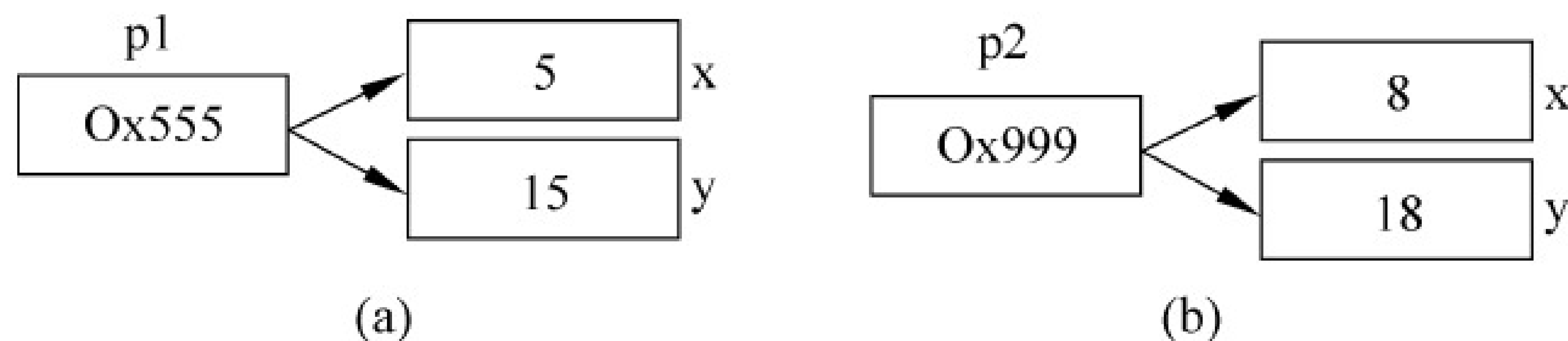


图 5.6 p1 和 p2 的引用不同

假如在程序中使用了如下的赋值语句。

```
p1 = p2
```

即把 p2 中的引用赋给了 p1,因此 p1 和 p2 本质上是一样的了。虽然在源程序中 p1 和 p2 是两个名字,但在系统看来他们的名字是一个:0x999,系统将取消原来分配给 p1 的变量(如果这些变量没有其他对象继续引用)。这时如果输出 p1.x 的结果将是 8,而不是 5。即 p1 和 p2 有相同的实体。内存模型由图 5.6 变成如图 5.7 所示。

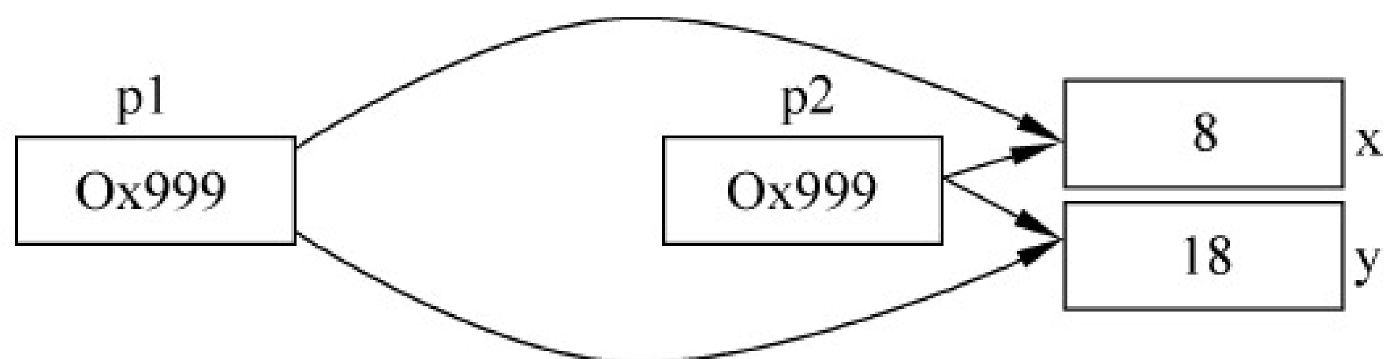


图 5.7 p1 和 p2 的引用相同

和 C++不同是，在 Java 语言中，类有构造方法，但没有析构方法，Java 运行环境有“垃圾收集”机制，因此不必像 C++程序员那样，要时刻自己检查哪些对象应该使用析构方法释放内存。因此 Java 很少出现“内存泄露”，即由于程序忘记释放内存导致的内存溢出。

注：如果希望 Java 虚拟机立刻进行“垃圾收集”操作，可以让 System 类调用 gc()方法。

5.4 参数传值

方法中最重要的部分之一就是方法的参数，参数属于局部变量，当对象调用方法时，参数被分配内存空间，并要求调用者向参数传递值，即方法被调用时，参数变量必须有具体的值。

5.4.1 传值机制

在 Java 中，方法的所有参数都是“传值”的，也就是说，方法中参数变量的值是调用者指定的值的复制。例如，如果向方法的 int 型参数 x 传递一个 int 值，那么参数 x 得到的值是传递的值的复制。因此，方法如果改变参数的值，不会影响向参数“传值”的变量的值，反之亦然。参数得到的值类似生活中“原件”的“复印件”，那么改变“复印件”不影响“原件”，反之亦然。

5.4.2 基本数据类型参数的传值

对于基本数据类型的参数，向该参数传递的值的级别不可以高于该参数的级别，例如，不可以向 int 型参数传递一个 float 值，但可以向 double 型参数传递一个 float 值。

在例 5.4 中有两个源文件：Circle. java 和 Example5_4. java，其中 Circle. java 中的 Circle 类负责创建对象，Example5_4. java 含有主类。在主类的 main 方法中使用 Circle 类来创建圆对象，该圆对象可以调用 setRadius(double r)设置自己的半径，因此，圆对象在调用 setRadius(double r)方法时，必须向方法的参数 r 传递值。程序运行效果如图 5.8 所示。

```
C:\ch5>java Example5_4
圆的半径：121.709
圆的面积：46513.07333834001
更改向方法参数r传递值的w的值为100
w=100.0
圆的半径：121.709
```

图 5.8 基本数据类型参数的传值

【例 5.4】

Circle. java

```
public class Circle {
    double radius,area;
    Circle(){
    }
    Circle(double r) {
       radius = r;
    }
    void setRadius(double r) {
       if(r > 0){
          radius = r;
       }
    }
```

```
        double getRadius(){
            return radius;
        }
        double getArea(){
            area = 3.14 * radius * radius;
            return area;
        }
}
```

Example5_4. java

```
public class Example5_4 {
    public static void main(String args[ ]) {
        Circle circle = new Circle();
        double w = 121.709;
        circle.setRadius(w);
        System.out.println("圆的半径: " + circle.getRadius());
        System.out.println("圆的面积: " + circle.getArea());
        System.out.println("更改向方法参数 r 传递值的 w 的值为 100");
        w = 100;
        System.out.println("w = " + w);
        System.out.println("圆的半径: " + circle.getRadius());
    }
}
```

5.4.3 引用类型参数的传值

Java 的引用型数据包括前面学习的数组、刚刚学习的对象以及后面将要学习的接口。当参数是引用类型时,“传值”传递的是变量中存放的“引用”,而不是变量引用的实体。

需要注意的是,对于两个同类型的引用型变量,如果具有同样的引用,就会用同样的实体,因此,如果改变参数变量引用的实体,就会导致原变量的实体发生同样的变化;但是,改变参数中存放的“引用”不会影响向其传值的变量中存放的“引用”,反之亦然,如图 5.9 所示。

例 5.5 中涉及引用类型参数,请注意程序的运行效果。例 5.5 中除了使用例 5.4 中的 Circle 类外,还需要一个 Circular 类(刻画圆锥)一个主类。程序在主类的 main 方法中首先使用 Circle 类创建一个“圆”对象 circle,然后使用 Circular 类再创建一个圆锥对象 circular,在创建圆锥 circular 时,需要将先前 Circle 类的实例 circle,即“圆”对象的引用传递给圆锥对象的成员变量 bottom。程序运行效果如图 5.10 所示。

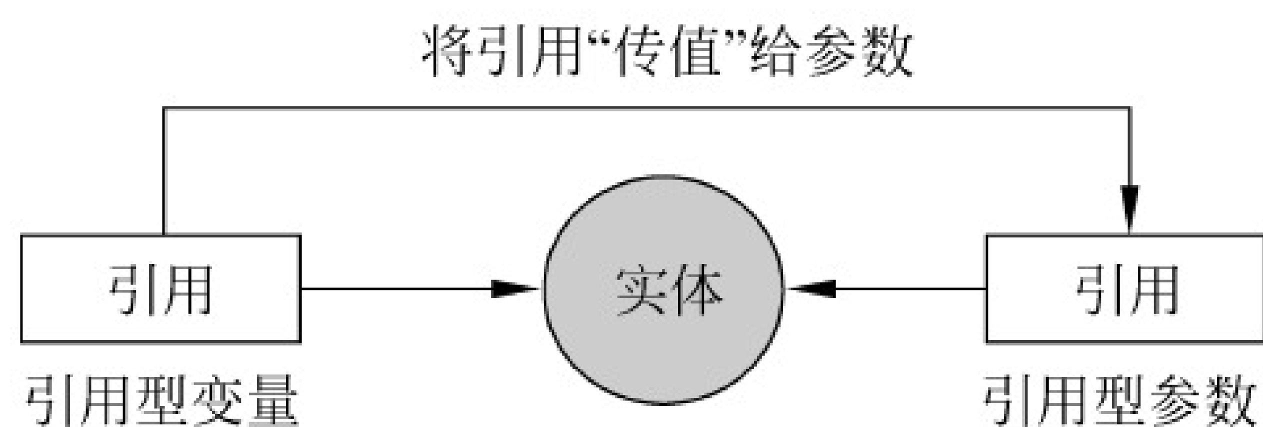


图 5.9 引用类型参数的传值

```
main方法中circle的引用:Circle@1fb8ee3
main方法中circle的半径10.0
circular圆锥的bottom的引用:Circle@1fb8ee3
圆锥的bottom的半径:10.0
圆锥的体积:2093.3333333333335
圆锥更改底圆bottom的半径:8888.0
圆锥的bottom的半径:8888.0
圆锥的体积:1.6536609877333333E9
main方法中circle的半径:8888.0
main方法中circle的引用将发生变化
现在main方法中circle的引用:Circle@61de33
main方法中circle的半径:1000.0
但是不影响circular圆锥的bottom的引用
circular圆锥的bottom的引用:Circle@1fb8ee3
圆锥的bottom的半径:8888.0
```

图 5.10 向参数传递对象的引用

【例 5.5】

Circular.java

```
public class Circular {
    Circle bottom;
    double height;
    Circular(Circle c,double h) {     //构造方法,将 Circle 类的实例的引用传递给 bottom
       bottom = c;
       height = h;
    }
    double getVolme() {
       return bottom.getArea() * height/3.0;
    }
    double getBottomRadius() {
       return bottom.getRadius();
    }
    public void setBottomRadius(double r){
       bottom.setRadius(r);
    }
}
```

Example5_5.java

```
public class Example5_5 {
   public static void main(String args[]) {
       Circle circle = new Circle(10);                       //【代码 1】
       System.out.println("main 方法中 circle 的引用:" + circle);
       System.out.println("main 方法中 circle 的半径" + circle.getRadius());
       Circular circular = new Circular(circle,20);          //【代码 2】
       System.out.println("circular 圆锥的 bottom 的引用:" + circular.bottom);
       System.out.println("圆锥的 bottom 的半径:" + circular.getBottomRadius());
       System.out.println("圆锥的体积:" + circular.getVolme());
       double r = 8888;
       System.out.println("圆锥更改底圆 bottom 的半径:" + r);
       circular.setBottomRadius(r);                          //【代码 3】
       System.out.println("圆锥的 bottom 的半径:" + circular.getBottomRadius());
       System.out.println("圆锥的体积:" + circular.getVolme());
       System.out.println("main 方法中 circle 的半径:" + circle.getRadius());
       System.out.println("main 方法中 circle 的引用将发生变化");
       circle = new Circle(1000);                            //重新创建 circle【代码 4】
       System.out.println("现在 main 方法中 circle 的引用:" + circle);
       System.out.println("main 方法中 circle 的半径:" + circle.getRadius());
       System.out.println("但是不影响 circular 圆锥的 bottom 的引用");
       System.out.println("circular 圆锥的 bottom 的引用:" + circular.bottom);
       System.out.println("圆锥的 bottom 的半径:" + circular.getBottomRadius());
    }
}
```

我们对例 5.5 中的 Example5_5.java 中的重要的、需要理解的代码给出了代码 1 至代码 4 注释,以下结合对象的内存模型,对这些重要的代码给予讲解。

- 执行代码 1 后内存中的对象模型

执行代码 1：

```
Circle circle = new Circle(10);
```


后，内存中诞生了一个 circle 对象，内存中对象的模型如图 5.11 所示。

• 执行代码 2 后内存中的对象模型

执行代码 2：

```
Circular circular = new Circular(circle,20);
```

后，内存中又诞生了一个 circular 对象。执行代码 2 将 circle 对象的引用以“传值”方式传递给 circular 对象的 bottom，因此，circular 对象的 bottom 和 circle 对象就有同样的实体(radius)。内存中对象的模型如图 5.12 所示。

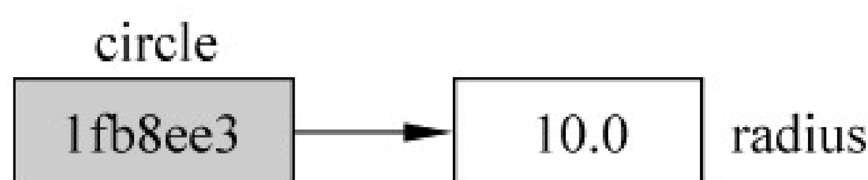


图 5.11 代码 1 后内存中的对象模型

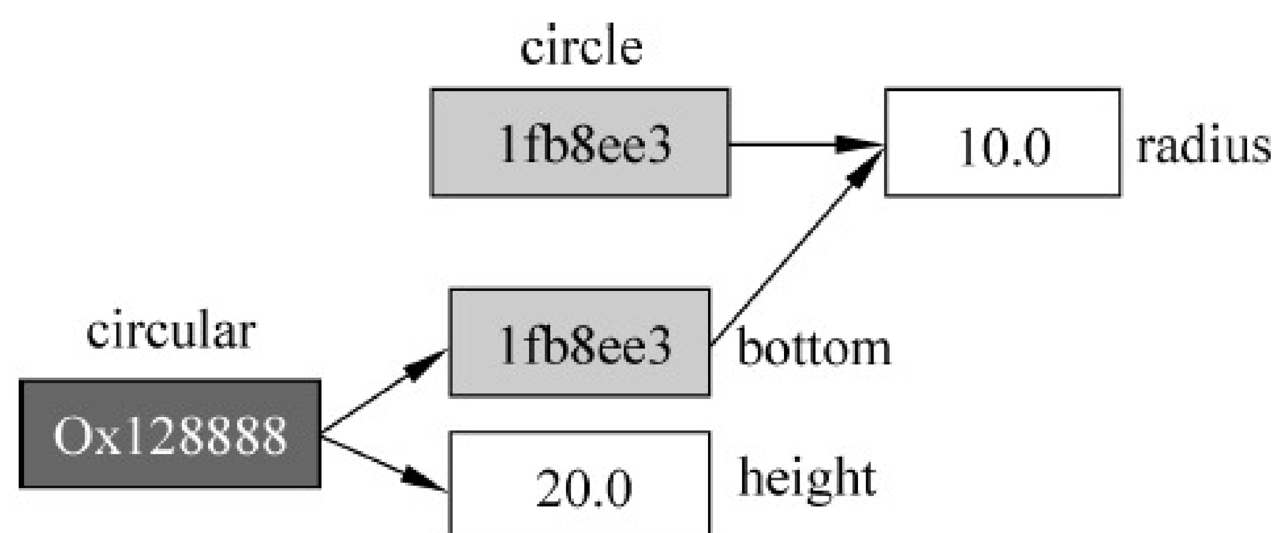


图 5.12 代码 2 后内存中的对象模型

• 执行代码 3 后内存中的对象模型

对于两个同类型的引用型变量，如果具有同样的引用，就会用同样的实体，因此，如果改变参数变量所引用的实体，就会导致原变量的实体发生同样的变化。

执行代码 3：

```
circular.setBottomRadius(r);
```

就使得 circular 的 bottom 和 circle 的实体(radius)发生了同样的变化，如图 5.13 所示。

• 执行代码 4 后内存中的对象模型

执行代码 4：

```
circle = new Circle(1000);
```

使得 circle 的引用发生变化，即重新创建了 circle 对象，即 circle 对象将获得新的实体(circle 对象的 radius 的值是 1000)，但 circle 先前的实体不被释放，因为这些实体还是 circular 的 bottom 的实体。最初 circle 对象的引用是以传值方式传递给 circular 对象的 bottom 的，所以，circle 的引用发生变化，并不影响 circular 的 bottom 的引用(bottom 对象的 radius 的值仍然是 8888)。对象的模型如图 5.14 所示。

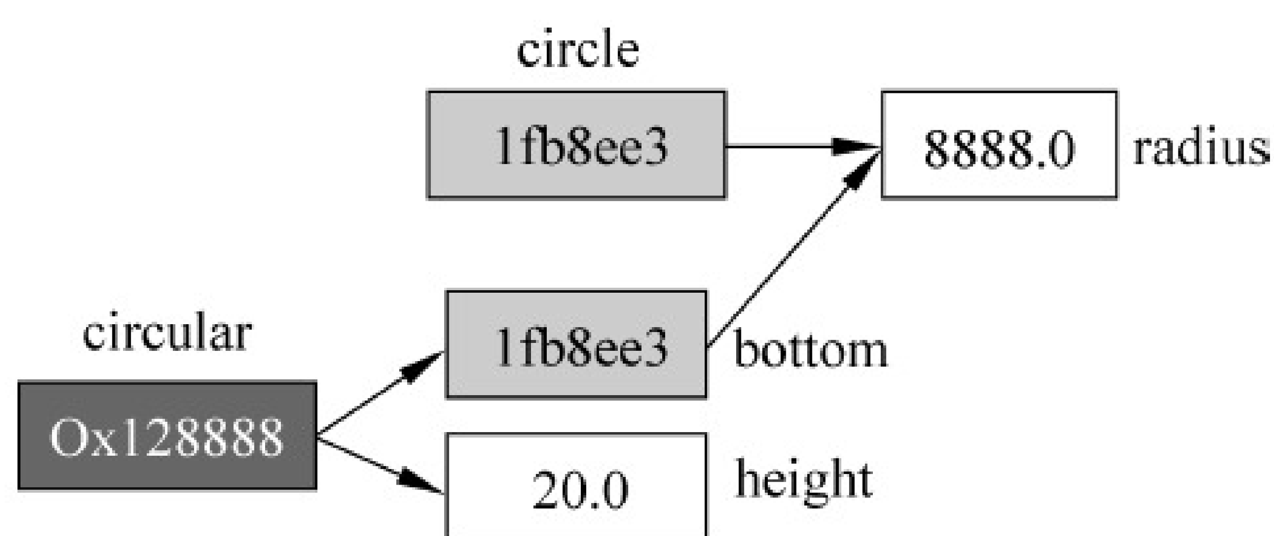


图 5.13 代码 3 后内存中的对象模型

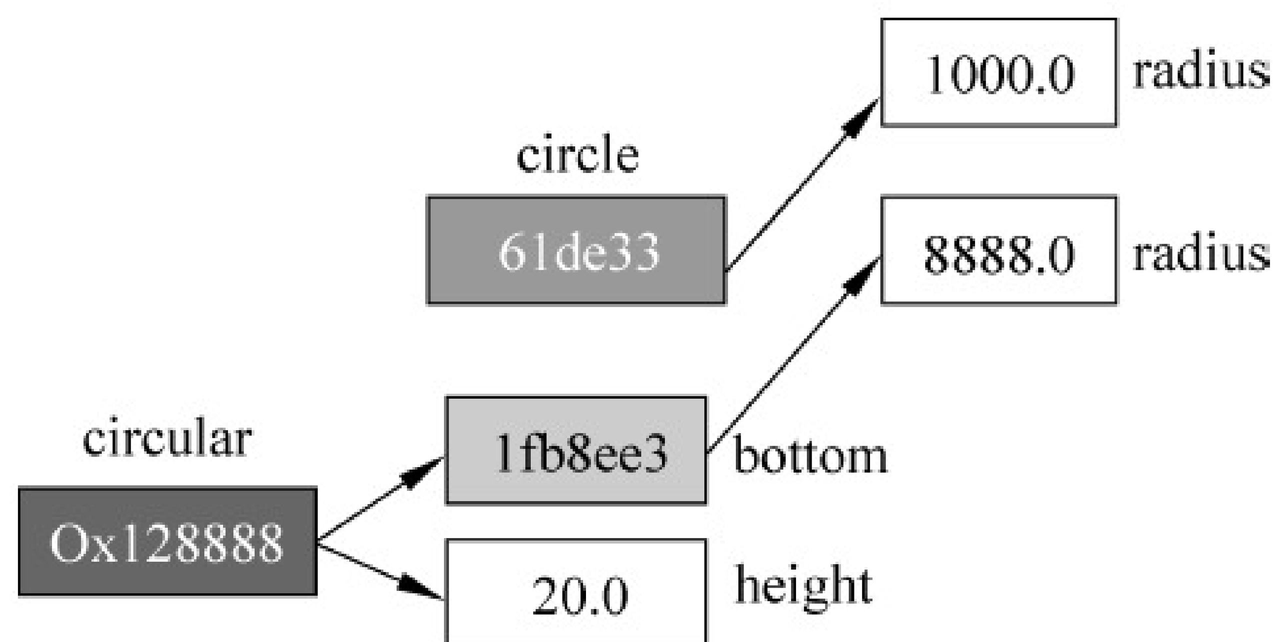


图 5.14 代码 4 后内存中的对象模型

5.5 对象的组合

我们已经知道，一个类的成员变量可以是 Java 允许的任何数据类型，因此，一个类可以把对象作为自己的成员变量，如果用这样的类创建对象，那么该对象中就会有其他对象，也就是说该对象将其他对象作为自己的组成部分，这就是人们常说的 Has-A，例如，前面 5.3 节中的例 5.5 中的圆锥对象就将一个圆对象作为自己的成员，即圆锥有一个圆底。

5.5.1 由矩形和圆组合而成的图形

一个矩形和一个圆可以组合成各种形状的几何图形，如图 5.15 所示。

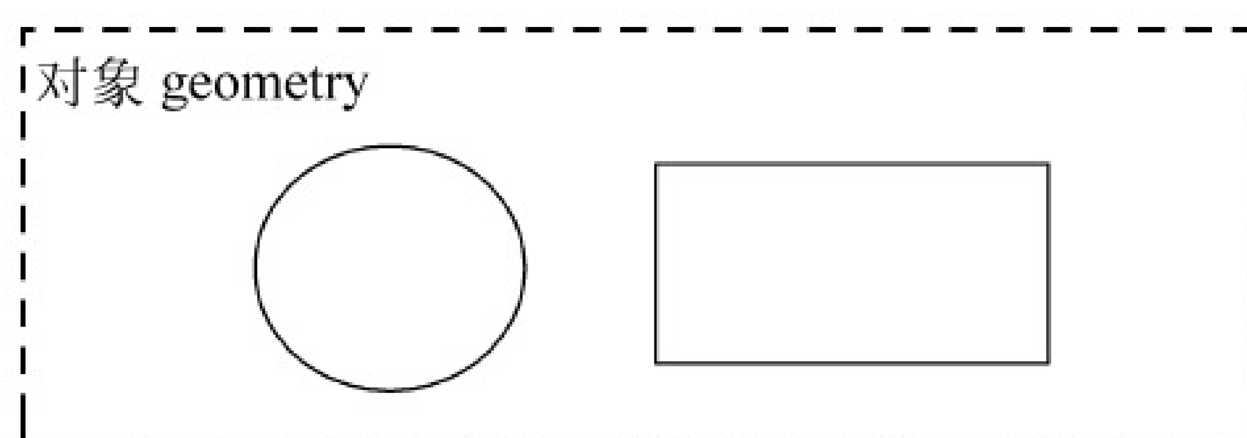


图 5.15 对象 geometry 是圆和矩形的组合

在下面的例 5.6 中，一共编写了 4 个类，分成 4 个源文件 Rectangle.java、Circle.java、Geometry.java 和 Example5_6.java，需要将这 4 个源文件分别编辑，并保存在相同的目录中，例如 C:\ch5 中。

- Rectangle.java 中的 Rectangle 类有 double 型的成员变量 x、y、width、height，用来表示矩形左上角的位置坐标以及矩形的宽和高。该类提供了修改 x、y，width、height 以及返回 x、y、width、height 的方法。
- Circle.java 中的 Circle 类有 double 型的成员变量 x、y、radius，分别用来表示对象的圆心坐标和圆的半径。该类提供了修改 x、y，radius 以及返回 x、y、radius 的方法。
- Geometry.java 中的 Geometry 类有 Rectangle 类型和 Circle 类型的成员变量，名字分别为 rect 和 circle，也就是说 Geometry 类创建的对象（几何图形）是由一个 Rectangle 对象和一个 Circle 对象组合而成。该类提供了修改 rect、circle 位置和大小的方法；提供了显示 rect 和 circle 位置关系的方法。
- Example5_6.java 含有主类，主类在 main 方法中用 Geometry 类创建对象，该对象调用相应的方法设置其中的圆的位置和半径、调用相应的方法设置其中的矩形的位置以及宽和高。

例 5.6 的运行效果如图 5.16 所示。

```
C:\ch5>java Example5_6
几何图形中圆和矩形的位置关系是：矩形在圆的左侧
几何图形重新调整了圆和矩形的位置。
调整后，几何图形中圆和矩形的位置关系是：矩形在圆的右侧
```

图 5.16 圆和矩形组合的对象

【例 5.6】

Rectangle.java

```
public class Rectangle {
    double x,y,width,height;
    public void setX(double a) {
       x = a;
    }
    public double getX() {
      return x;
    }
    public void setY(double b) {
       y = b;
    }
    public double getY(){
      return y;
    }
    public void setWidth(double w) {
       if(w > 0)
          width = w;
    }
    public double getWidth(){
       return width;
    }
    public void setHeight(double h) {
       if(height > 0)
          height = h;
    }
    public double getHeight() {
       return height;
    }
}
```

Circle.java

```
public class Circle {
    double x,y,radius;
    public void setX(double a) {
       x = a;
    }
    public double getX() {
       return x;
    }
    public void setY(double b){
       y = b;
    }
    public double getY() {
       return y;
    }
    public void setRadius(double r){
       if(r > 0 )
```

```
            radius = r;
        }
        public double getRadius(){
            return radius;
        }
}
```

Geometry.java

```
public class Geometry {
        Rectangle rect;
        Circle circle;
        Geometry(Rectangle rect,Circle circle){
            this.rect = rect;
            this.circle = circle;
        }
        public void setCirclePosition(double x,double y){
            circle.setX(x);
            circle.setY(y);
        }
        public void setCircleRadius(double radius){
            circle.setRadius(radius);
        }
        public void setRectanglePosition(double x,double y){
            rect.setX(x);
            rect.setY(y);
        }
        public void setRectangleWidthAndHeight(double w,double h){
            rect.setWidth(w);
            rect.setHeight(h);
        }
        public void showState(){
            double circleX = circle.getX();
            double rectX = rect.getX();
            if(rectX - rect.getWidth()>= circleX + circle.getRadius())
                System.out.println("矩形在圆的右侧");
            if(rectX + rect.getWidth()<= circleX - circle.getRadius())
                System.out.println("矩形在圆的左侧");
        }
}
```

Example5_6.java

```
public class Example5_6 {
        public static void main(String args[]){
          Rectangle rect = new Rectangle();
          Circle circle = new Circle();
          Geometry geometry;
          geometry = new Geometry(rect,circle);
          geometry.setRectanglePosition(30,40);
          geometry.setRectangleWidthAndHeight(120,80);
          geometry.setCirclePosition(260,30);
```

```
            geometry.setCircleRadius(60);
            System.out.print("几何图形中圆和矩形的位置关系是:");
            geometry.showState();                          //显示圆和矩形的位置关系
            System.out.println("几何图形重新调整了圆和矩形的位置。");
            geometry.setRectanglePosition(220,160);
            geometry.setCirclePosition(40,30);
            System.out.print("调整后,几何图形中圆和矩形的位置关系是:");
            geometry.showState();                          //显示圆和矩形的位置关系
        }
    }
```

5.5.2 关联关系和依赖关系的 UML 图

1. 关联关系

如果 A 类中成员变量是用 B 类声明的对象,那么 A 和 B 的关系是关联关系,称 A 关联于 B 或 A 组合了 B。如果 A 关联于 B,那么 UML 通过使用一个实线连 A 和 B 的 UML 图,实线的起始端是 A 的 UML 图,终点端是 B 的 UML 图,但终点端使用一个指向 B 的 UML 图的方向箭头表示实线的结束。

图 5.17 是例 5.4 中 Circular 类关联于 Circle 类的 UML 图。

2. 依赖关系

如果 A 类中某个方法的参数是用 B 类声明的对象或某个方法返回的数据类型是 B 类对象,那么 A 和 B 的关系是依赖关系,称 A 依赖于 B。如果 A 依赖于 B,那么 UML 通过使用一个虚线连 A 和 B 的 UML 图,虚线的起始端是 A 的 UML 图,终点端是 B 的 UML 图,但终点端使用一个指向 B 的 UML 图的方向箭头表示虚线的结束。

图 5.18 是 ClassRoom 依赖于 Student 的 UML 图。

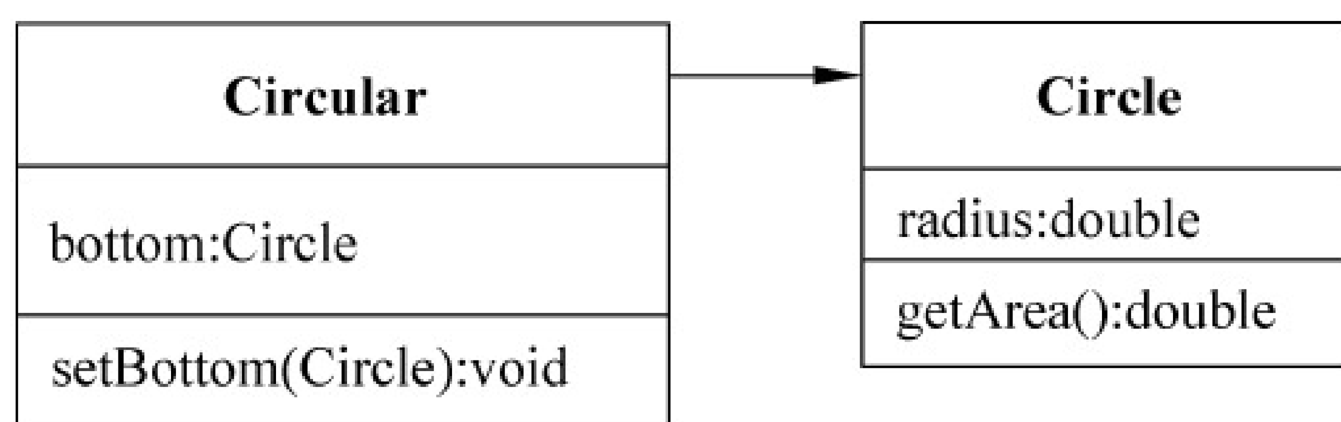


图 5.17 关联关系的 UML 图

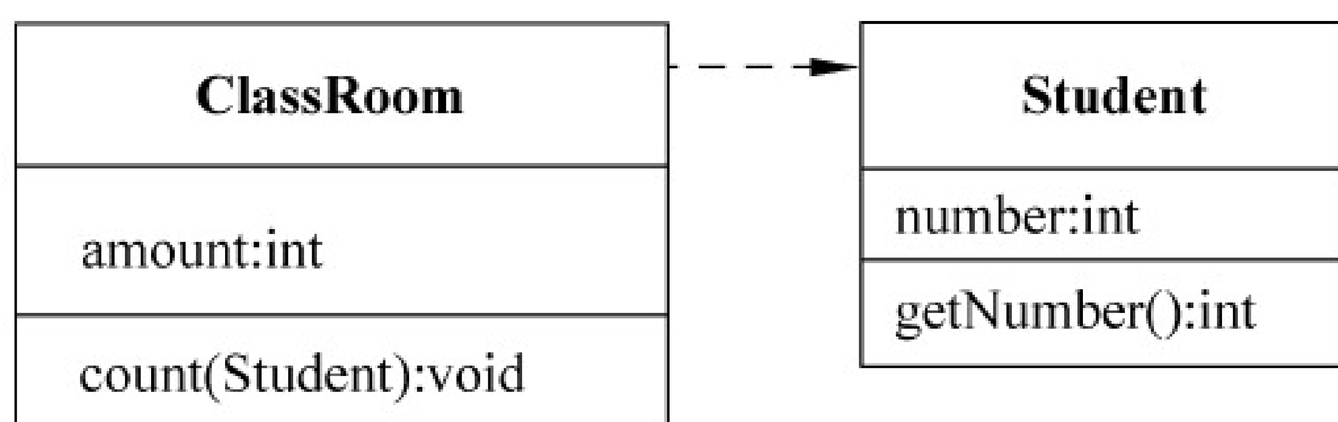


图 5.18 依赖关系的 UML 图

注: 在 Java 中,习惯上将 A 关联于 B 也称作 A 依赖于 B,当需要强调 A 是通过方法参数依赖于 B 时,就在 UML 图中使用虚线连接 A 和 B 的 UML 图。

5.6 实例成员与类成员

5.6.1 实例变量和类变量的声明

在讲述类的时候我们讲过:类体中包括成员变量的声明和方法的定义,而成员变量又可细分为实例变量和类变量。在声明成员变量时,用关键字 static 给予修饰的称作类变量,否则称作实例变量(类变量也称为 static 变量,静态变量),例如:

```
class Dog {
   float x;                                    //实例变量
   static int y;                               //类变量
}
```

Dog 类中，x 是实例变量，而 y 是类变量。需要注意的是 static 需放在变量的类型的前面，以下讲解实例变量和类变量的区别。

5.6.2 实例变量和类变量的区别

1. 不同对象的实例变量互不相同

我们已经知道：一个类通过使用 new 运算符可以创建多个不同的对象，这些对象将被分配不同的(成员)变量，说得准确些就是：分配给不同的对象的实例变量占有不同的内存空间，改变其中一个对象的实例变量不会影响其他对象的实例变量。

2. 所有对象共享类变量

如果类中有类变量，当使用 new 运算符创建多个不同的对象时，分配给这些对象的这个类变量占有相同的一处内存，改变其中一个对象的这个类变量会影响其他对象的这个类变量。也就是说对象共享类变量。

3. 通过类名直接访问类变量

我们知道，当 Java 程序执行时，类的字节码文件被加载到内存，如果该类没有创建对象，类中的实例变量不会被分配内存。但是，类中的类变量，在该类被加载到内存时，就分配了相应的内存空间。如果该类创建对象，那么不同对象的实例变量互不相同，即分配不同的内存空间，而类变量不再重新分配内存，所有的对象共享类变量，即所有的对象的类变量是相同的一处内存空间，类变量的内存空间直到程序退出运行，才释放占有的内存。

类变量是与类相关联的数据变量，也就是说，类变量是和该类创建的所有对象相关联的变量，改变其中一个对象的类变量就同时改变了其他对象的这个类变量。因此，类变量不仅可以通过某个对象访问，也可以直接通过类名访问。实例变量仅仅是和相应的对象关联的变量，也就是说，不同对象的实例变量互不相同，即分配不同的内存空间，改变其中一个对象的实例变量不会影响其他对象的实例变量。实例变量可以通过对象访问，不能使用类名访问。

例 5.7 中的 Lader.java 中的 Lader 类创建的梯形对象共享一个下底。程序运行效果如图 5.19 所示。

```
C:\ch5>java Example5_7
laderOne的上底:28.0
laderOne的下底:100.0
laderTwo的上底:66.0
laderTwo的下底:100.0
```

图 5.19 梯形共享下底

【例 5.7】

Lader.java

```
public class Lader {
    double 上底,高;                            //实例变量
    static double 下底;                        //类变量
    void 设置上底(double a) {
        上底 = a;
    }
    void 设置下底(double b) {
        下底 = b;
    }
```

```
        double 获取上底() {
            return 上底;
        }
        double 获取下底() {
            return 下底;
        }
}
```

Example5_7.java

```
public class Example5_7 {
    public static void main(String args[]) {
        Lader.下底 = 100;                    //Lader 的字节码被加载到内存,通过类名操作类变量
        Lader laderOne = new Lader();
        Lader laderTwo = new Lader();
        laderOne.设置上底(28);
        laderTwo.设置上底(66);
        System.out.println("laderOne 的上底:" + laderOne.获取上底());
        System.out.println("laderOne 的下底:" + laderOne.获取下底());
        System.out.println("laderTwo 的上底:" + laderTwo.获取上底());
        System.out.println("laderTwo 的下底:" + laderTwo.获取下底());
    }
}
```

例 5.7 从 Example5_7.java 中的主类的 main 方法开始运行,当执行:

```
Lader 下底 = 100;
```

时,Java 虚拟机首先将 Lader 的字节码加载到内存,同时为类变量“下底”分配了内存空间,并赋值 100,如图 5.20 所示。

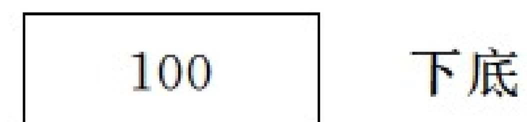


图 5.20　下底分配内存

当执行:

```
Lader laderOne  =  new Lader();
Lader laderTwo  =  new Lader();
```

时,实例变量“上底”和“高”都两次被分配内存空间,分别被对象 laderOne 和 laderTwo 引用,而类变量“下底”不再分配内存,直接被对象 laderOne 和 laderTwo 引用、共享,如图 5.21 所示。

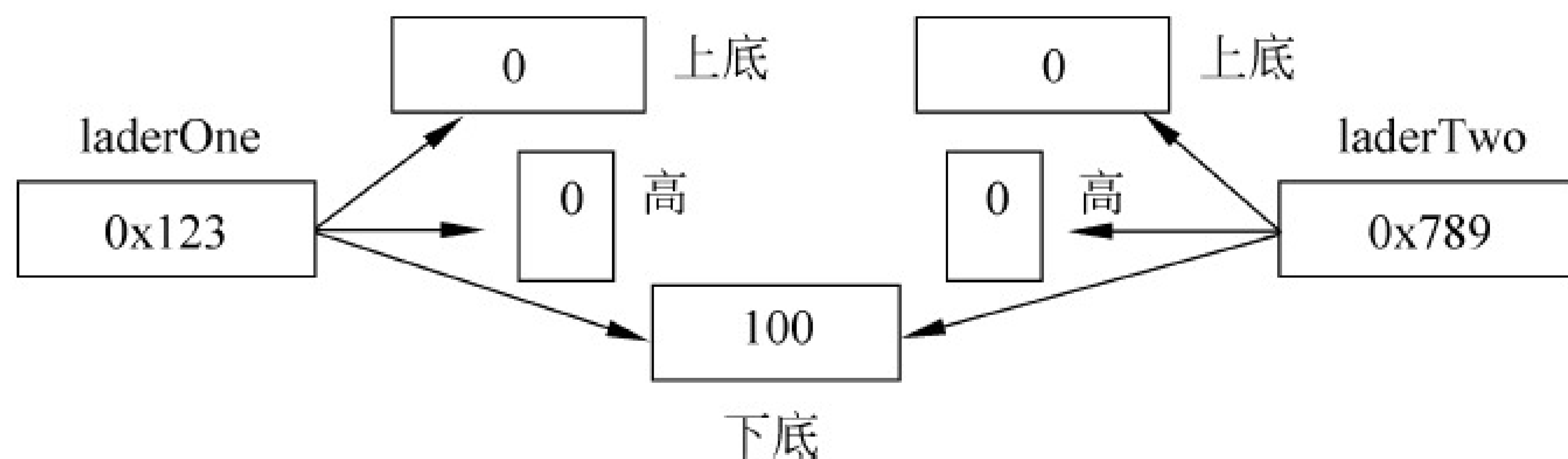


图 5.21　对象共享类变量

注: 类变量似乎破坏了封装性,其实不然,当对象调用实例方法时,该方法中出现的类变量也是该对象的变量,只不过这个变量和所有的其他对象共享而已。

5.6.3 实例方法和类方法的定义

类中的方法也可分为实例方法和类方法。方法声明时，方法类型前面不加关键字 static 修饰的是实例方法、加 static 关键字修饰的是类方法（静态方法）。如：

```
class A {
    int a;
    float max(float x,float y) {                    //实例方法
        …
    }
    static float jerry() {                          //类方法
        …
    }
    static void speak(String s) {                   //类方法
        …
    }
}
```

A 类中的 jerry 方法和 speak 方法是类方法，max 方法是实例方法。需要注意的是 static 需放在方法的类型的前面。以下讲解实例方法和类方法的区别。

5.6.4 实例方法和类方法的区别

1. 对象调用实例方法

当类的字节码文件被加载到内存时，类的实例方法不会被分配入口地址，只有该类创建对象后，类中的实例方法才分配入口地址，从而实例方法可以被类创建的任何对象调用执行。需要注意的是，当我们创建第一个对象时，类中的实例方法就分配了入口地址，当再创建对象时，不再分配入口地址，也就是说，方法的入口地址被所有的对象共享，当所有的对象都不存在时，方法的入口地址才被取消。

实例方法中不仅可以操作实例变量，也可以操作类变量。当对象调用实例方法时，该方法中出现的实例变量就是分配给该对象的实例变量；该方法中出现的类变量也是分配给该对象的变量，只不过这个变量和所有的其他对象共享而已。

2. 类名调用类方法

对于类中的类方法，在该类被加载到内存时，就分配了相应的入口地址。从而类方法不仅可以被类创建的任何对象调用执行，也可以直接通过类名调用。类方法的入口地址直到程序退出才被取消。需要注意的是，实例方法不能通过类名调用，只能由对象来调用。

和实例方法不同的是，类方法不可以操作实例变量，这是因为在类创建对象之前，实例成员变量还没有分配内存。

如果一个方法不需要操作实例成员变量就可以实现某种功能，就可以考虑将这样的方法声明为类方法。这样做的好处是避免创建对象浪费内存。

在例 5.8 中，Sum 类中的 getContinueSum 方法是类方法。

【例 5.8】

Example5_8.java

```
class Sum {
    int x,y,z;
    static int getContinueSum(int start,int end) {
        int sum = 0;
        for(int i = start;i <= end;i++) {
          sum = sum + i;
        }
        return sum;
    }
}
public class Example5_8 {
    public static void main(String args[ ]) {
        int result = Sum.getContinueSum(0,100);
        System.out.println(result);
    }
}
```

5.7 方法重载与多态

Java 中存在两种多态：重载(Overload)和重写(Override)，重写是个与继承有关的多态，将在第 6 章讨论。

方法重载是两种多态的一种，例如，你让一个人执行“求面积”操作时，他可能会问你求什么面积？所谓功能多态性是指可以向功能传递不同的消息，以便让对象根据相应的消息来产生相应的行为。对象的功能通过类中的方法来体现，那么功能的多态性就是方法的重载。方法重载的意思是一个类中可以有多个方法具有相同的名字，但这些方法的参数必须不同，即或者是参数的个数不同，或者是参数的类型不同。下面的 A 类中 add 方法是重载方法。

```
class A {
    float add(int a,int b) {
        return a + b;
    }
    float add(long a,int b) {
        return a + b;
    }
    double add(double a,int b) {
        return a + b;
    }
}
```

注：方法的返回类型和参数的名字不参与比较，也就是说如果两个方法的名字相同，即使类型不同，也必须保证参数不同。

例 5.9 中 People 类中的 computerArea 方法是重载方法，另外，例 5.9 除了 People、

Tixing 和主类外,还用到了例 5.4 中的 Circle 类。程序运行效果如图 5.22 所示。

```
C:\ch5>java Example5_9
zhang计算圆的面积:
121699.48226600002
zhang计算梯形的面积:
108.0
```

图 5.22　方法重载

【例 5.9】

Tixing.java

```
public class Tixing {
   double above,bottom,height;
   Tixing(double a,double b,double h) {
      above = a;
      bottom = b;
      height = h;
   }
   double getArea() {
      return (above + bottom) * height/2;
   }
}
```

People.java

```
public class People {
   double computerArea(Circle c) {
      double area = c.getArea();
      return area;
   }
   double computerArea(Tixing t) {
      double area = t.getArea();
      return area;
   }
}
```

Example5_9.java

```
public class Example5_9 {
  public static void main(String args[]) {
      Circle circle = new Circle();
      circle.setRadius(196.87);
      Tixing lader = new Tixing(3,21,9);
      People zhang = new People();
      System.out.println("zhang 计算圆的面积: ");
      double result = zhang.computerArea(circle);
      System.out.println(result);
      System.out.println("zhang 计算梯形的面积: ");
      result = zhang.computerArea(lader);
      System.out.println(result);
   }
}
```

5.8　this 关键字

this 是 Java 的一个关键字,表示某个对象。this 可以出现在实例方法和构造方法中,但不可以出现在类方法中。

5.8.1 在构造方法中使用 this

this 关键字出现在类的构造方法中时,代表使用该构造方法创建的对象。

例 5.10 中,People 类的构造方法中使用了 this。

【例 5.10】

People. java

```
public class People{
    int leg,hand;
    String name;
    People(String s){
        name = s;
        this.init();                    //可以省略 this,即将 this.init();写成 init();
    }
    void init(){
        leg = 2;
        hand = 2;
        System.out.println(name + "有" + hand + "只手" + leg + "条腿");
    }
    public static void main(String args[]){
        People boshi = new People("布什");    //创建 boshi 时,构造方法中的 this 就是对象 boshi
    }
}
```

5.8.2 在实例方法中使用 this

实例方法必须只能通过对象来调用,不能用类名来调用。当 this 关键字出现在实例方法中时,代表正在调用该方法的当前对象。

实例方法可以操作类的成员变量,当实例成员变量在实例方法中出现时,默认的格式是:

```
this.成员变量;
```

当 static 成员变量在实例方法中出现时,默认的格式是:

```
类名.成员变量;
```

如:

```
class A {
    int x;
    static int y;
    void f() {
        this.x = 100;
        A.y = 200;
    }
}
```

上述 A 类中的实例方法 f 中出现了 this,this 就代表使用 f 的当前对象。所以,“this. x”就

表示当前对象的变量 x，当对象调用方法 f 时，将 100 赋给该对象的变量 x。因此，当一个对象调用方法时，方法中的实例成员变量就是指分配给该对象的实例成员变量，而 static 变量和其他对象共享。因此，通常情况下，可以省略实例成员变量名字前面的“this.”以及 static 变量前面的“类名.”。

如：

```
class A {
    int x;
    static int y;
    void f() {
        x = 100;
        y = 200;
    }
}
```

但是，当实例成员变量的名字和局部变量的名字相同时，成员变量前面的“this.”或“类名.”就不可以省略。

我们知道类的实例方法可以调用类的其他方法，对于实例方法调用的默认格式是：

```
this.方法;
```

对于类方法调用的默认格式是：

```
类名.方法;
```

如：

```
class B {
    void f() {
        this.g();
        B.h();
    }
    void g() {
        System.out.println("ok");
    }
    static void h() {
        System.out.println("hello");
    }
}
```

在上述 B 类中的方法 f 中出现了 this，this 代表调用方法 f 的当前对象，所以，方法 f 的方法体中 this.g()就是当前对象调用方法 g，也就是说，当某个对象调用方法 f 过程中，又调用了方法 g。由于这种逻辑关系非常明确，一个实例方法调用另一个方法时可以省略方法名字前面的“this.”或“类名.”。

如：

```
class B {
    void f() {
        .g();                          //省略 this
        h();                           //省略类名
```

```
    }
    void g() {
        System.out.println("ok");
    }
    static void h() {
        System.out.println("hello");
    }
}
```

注:this 不能出现在类方法中,这是因为,类方法可以通过类名直接调用,这时,可能还没有任何对象诞生。

5.9 包

包是 Java 语言中有效地管理类的一个机制。不同 Java 源文件中可能出现名字相同的类,如果想区分这些类,就需要使用包名。包名的目的是有效地区分名字相同的类,不同 Java 源文件中两个类名字相同时,它们可以通过隶属不同的包来相互区分。

5.9.1 包语句

通过关键字 package 声明包语句。package 语句作为 Java 源文件的第一条语句,指明该源文件定义的类所在的包,即为该源文件中声明的类指定包名。package 语句的一般格式为:

```
package 包名;
```

如果源程序中省略了 package 语句,源文件中所定义命名的类被隐含地认为是无名包的一部分,只要这些类的字节码被存放在相同的目录中,那么它们就属于同一个包,但没有包名。

包名可以是一个合法的标识符,也可以是若干个标识符加“.”分割而成,如:

```
package sunrise;
package sun.com.cn;
```

5.9.2 有包名的类的存储目录

如果一个类有包名,那么就不能在任意位置存放它,否则虚拟机将无法加载这样的类。

程序如果使用了包语句,例如:

```
package tom.jiafei;
```

那么存储文件的目录结构中必须包含有如下的结构

```
…\tom\jiafei
```

例如

```
c:\1000\tom\jiafei
```

并且要将源文件编译得到的类的字节码文件保存在目录 C:\1000\tom\jiafei 中(源文件可以任意存放)。

当然,可以将源文件保存在 C:\1000\tom\jiafe 中,然后进入到 tom\jiafei 的上一层目录 1000 中编译源文件

```
C:\1000 > javac tom\jiafei\源文件
```

那么得到的字节码文件默认地保存在当前目录 c:\1000\tom\jiafe 中。

5.9.3 运行有包名的主类

如果主类的包名是 tom.jiafei,那么主类的字节码一定存放在…\tom\jiefei 目录中,那么必须到 tom\jiefei 的上一层(即 tom 的父目录)目录中去运行主类。假设 tom\jiefei 的上一层目录是 1000,那么,必须用如下格式来运行。

```
C:\1000 > java tom.jiafei.主类名
```

即运行时,必须写主类的全名。因为使用了包名,主类全名是"包名.主类名"(就好比大连的全名是"中国.辽宁.大连")。

例 5.11 中的 Student.java 和 Example5_11.java 使用包语句。

【例 5.11】

Student.java

```java
package tom.jiafei;
public class Student{
    int number;
    Student(int n){
        number = n;
    }
    void speak(){
        System.out.println("Student 类的包名是 tom.jiafei,我的学号: " + number);
    }
}
```

Example5_11.java

```java
package tom.jiafei;
public class Example5_11 {
    public static void main(String args[ ]){
        Student stu = new Student(10201);
        stu.speak();
        System.out.println("主类的包名也是 tom.jiafei");
    }
}
```

由于 Example5_11.java 用到了同一包中的 Student 类,所以在编译 Example5_11.java 时,需在包的上一层目录使用 javac 来编译 Example5_11.java。以下说明怎样编译和运行例 5.11。

1. 编译

保存上述两个源文件保存到 C:\1000\tom\jiafei 中,然后进入到 tom\jiafei 的上一层目录 1000 中编译两个源文件。

```
C:\1000 > javac tom\jiafei\Student.java
C:\1000 > javac tom\jiafei\Example5_11.java
```

编译通过后,C:\1000\tom\jiafei 目录中就会有相应的字节码文件 Student.class 和 Example5_11.class。

也可以进入到 C:\1000\tom\jiafei 目录中,使用通配符 * 编译全部的源文件。

```
C:\1000\tom\jiafei > javac * .java
```

2. 运行

运行程序时必须到 tom\jiafei 的上一层目录 1000 中来运行,如:

```
C:\1000\ java tom.jiafei.Example5_11
```

例 5.11 的编译、运行效果如图 5.23 所示。

注意:Java 语言不允许用户程序使用 java 作为包名的第一部分,比如 java.bird 是非法的包名(发生运行异常)。

```
C:\1000>javac tom\jiafei\Example5_11.java

C:\1000>java tom.jiafei.Example5_11
Student类的包名是tom.jiafei,我的学号：10201
主类的包名也是tom.jiafei
```

图 5.23　运行有包名的主类

5.10　import 语句

一个类可能需要另一个类声明的对象作为自己的成员或方法中的局部变量,如果这两个类在同一个包中,当然没有问题,例如,前面的许多例子中涉及的类都是无名包,只要存放在相同的目录中,它们就是在同一包中;对于包名相同的类,如例 5.11,他们必须按着包名的结构存放在相应的目录中。但是,如果一个类想要使用的那个类和它不在一个包中,它怎样才能使用这样的类呢?这正是 import 语句要帮助完成的使命。以下详细讲解 import 语句。

5.10.1　引入类库中的类

用户编写的类和类库中的类不在一个包中。如果用户需要类库中的类就必须使用 import 语句。

使用 import 语句可以引入包中的类。在编写源文件时,除了自己编写类外,经常需要使用 Java 提供的许多类,这些类可能在不同的包中。在学习 Java 语言时,使用已经存在的类,避免一切从头做起,这是面向对象编程的一个重要方面。

为了能使用 Java 提供给我们的类,可以使用 import 语句引入包中类。在一个 Java 源程序中可以有多个 import 语句,它们必须写在 package 语句(假如有 package 语句的话)和源文件中类的定义之间。Java 为我们提供了大约 130 个包(在后续的章节我们将需要一些重要包中的类),例如:

```
java.lang            包含所有的基本语言类(见第 9,12 章)
```

javax.swing	包含抽象窗口工具集中的图形、文本、窗口 GUI 类(见第 11 章)
java.io	包含所有的输入输出类(见第 10 章)
java.util	包含实用类(见第 9 章)
java.sql	包含操作数据库的类(第 14 章)
java.net	包含所有实现网络功能的类(见第 13 章)

如果要引入一个包中的全部类,则可以用通配符号星号(*)来代替,如:

```
import java.util.*;
```

表示引入 java.util 包中所有的类,而

```
import java.util.Date;
```

只是引入 java.util 包中的 Date 类。

例如,如果用户编写一个程序,并想使用 java.util 中的 Date 类创建对象来显示本地的时间,那么就可以使用 import 语句引入 java.util 中的 Date 类。例 5.12 中的 Example5_12.java 使用了 import 语句,运行效果如图 5.24 所示。

```
C:\ch5>java Example5_12
本地机器的时间:
Fri Jan 01 21:47:04 CST 2010
```

图 5.24　引入类库中的类

【例 5.12】

Example5_12.java

```
import java.util.Date;
public class Example5_12 {
    public static void main(String args[]) {
        Date date = new Date();
        System.out.println("本地机器的时间:");
        System.out.println(date);
    }
}
```

注:① java.lang 包是 Java 语言的核心类库,它包含了运行 Java 程序必不可少的系统类,系统自动为程序引入 java.lang 包中的类(比如 System 类,Math 类等),因此不需要再使用 import 语句引入该包中的类。

② 如果使用 import 语句引入了整个包中的类,那么可能会增加编译时间。但绝对不会影响程序运行的性能,因为当程序执行时,只是将你真正使用的类的字节码文件加载到内存。

5.10.2　引入自定义包中的类

用户程序也可以使用 import 语句引入非类库中有包名的类,如:

```
import tom.jiafei.*;
```

用户为了能使自己的程序使用 tom.jiafei 包中的类,可以在 classpath 中指明 tom.jiafei 包的位置,假设包 tom.jafei 的位置是 C:\1000,即包名为 tom.jafei 的类的字节码存放在 C:\1000\tom\jiafei 目录中。用户可以更新 classpath 的设置,例如,在命令行执行如下命令。

```
set classpath = C:\jdk1.6\jre\lib\rt.jar;.;C:\1000
```

其中的“C:\1000”就表示指可以加载 C:\1000 目录中的无名包类，而且 C:\1000 目录下的子孙目录可以作为包的名字来使用。也可以将上述命令添加到 classpath 值中。对于 Windows 2000，用鼠标右键单击“我的电脑”图标，弹出菜单，然后选择“属性”选项，弹出“系统特性”对话框，再单击该对话框中的高级选项，然后单击“环境变量”按钮。

如果用户不希望更新 classpath 的值，一个简单的、常用的办法是，在用户程序所在目录下建立和包相对应的子目录结构，例如用户程序中某个类所在目录是 C:\ch4，该类想使用 import 语句 tom.jiafei 包中的类，那么根据包名建立如下的目录结构。

```
C:\ch4\tom\jiafei
```

那么，就不必去修改 classpath 的值，因为默认的 classpath 的值是：

```
C:\jdk1.8\jre\lib\rt.jar;.;
```

其中的“.;”就表示可以加载应用程序当前目录中的无名包类，而且当前目录下的子目录可以作为包的名字来使用。

编写一个有价值的类是令人高兴的事情，可以将这样的类打包(自定义包)，形成有价值的“软件产品”，供其他软件开发者使用。

例 5.13 中的 Triangle.java 含有一个 Triangle 类，该类可以创建“三角形”对象，一个需要三角形的用户，可以使用 import 语句引入 Triangle 类。将例 5.13 中的 Triangle.java 源文件保存到 C:\ch5\tom\jiafei 中，并编译通过，使得 ch5 目录下的类能使用 import 语句引入 Triangle 类。

【例 5.13】

Triangle.java

```
package tom.jiafei;
public class Triangle {
    double sideA,sideB,sideC;
    boolean isTriange;
    public Triangle(double a,double b,double c) {
        sideA = a;
        sideB = b;
        sideC = c;
        if(a + b > c&&a + c > b&&c + b > a) {
            isTriange = true;
        }
        else {
            isTriange = false;
        }
    }
    public void 计算面积() {
        if(isTriange) {
            double p = (sideA + sideB + sideC)/2.0;
            double area = Math.sqrt(p * (p - sideA) * (p - sideB) * (p - sideC)) ;
            System.out.println("是一个三角形,面积是:" + area);
```

```
            }
            else {
                System.out.println("不是一个三角形,不能计算面积");
            }
        }
        public void 修改三边(double a,double b,double c) {
            sideA = a;
            sideB = b;
            sideC = c;
            if(a + b > c&&a + c > b&&c + b > a) {
                isTriange = true;
            }
            else {
                isTriange = false;
            }
        }
    }
```

例 5.14 中的 Example5_14.java 中的主类(无包名)使用 import 语句引入 tom.jiafei 包中的 Triangle 类,以便创建三角形,并计算三角形的面积。将 Example5_14.java 保存在 C:\ch5 目录中(因为 ch5 下有 tom\jiafei 子目录)。程序运行效果如图 5.25 所示。

```
C:\ch5>java Example5_14
是一个三角形,面积是:20.662465970933866
是一个三角形,面积是:6.0
```

图 5.25 引入自定义包中的类

【例 5.14】

Example5_14.java

```
import tom.jiafei.Triangle;
public class Example5_14 {
    public static void main(String args[ ]) {
        Triangle tri = new Triangle(6,7,10);
        tri.计算面积();
        tri.修改三边(3,4,5);
        tri.计算面积();
    }
}
```

5.11 访问权限

我们已经知道当用一个类创建了一个对象之后,该对象可以通过“.”运算符操作自己的变量、使用类中的方法,但对象操作自己的变量和使用类中的方法是有一定限制的。

5.11.1 何谓访问权限

所谓访问权限是指对象是否可以通过“.”运算符操作自己的变量或通过“.”运算符使用类中的方法。访问限制修饰符有 private、protected 和 public,都是 Java 的关键字,用来修饰成员变量或方法。以下来说明这些修饰符的具体作用。

需要特别注意的是,在编写类的时候,类中的实例方法总是可以操作该类中的实例变量和类变量;类方法总是可以操作该类中的类变量,与访问限制符没有关系。

5.11.2 私有变量和私有方法

用关键字 private 修饰的成员变量和方法称为私有变量和私有方法。如：

```
class Tom {
    private float weight;                    //weight 是 private 的 float 型变量
    private float f(float a,float b) {       //方法 f 是 private 方法
       return a + b;
    }
}
```

当在另外一个类中用类 Tom 创建了一个对象后,该对象不能访问自己的私有变量和私有方法。如：

```
class Jerry {
    void g() {
       Tom cat = new Tom();
       cat.weight = 23f;                     //非法
       float sum = cat.f(3,4);               //非法
    }
}
```

如果 Tom 类中的某个成员是私有类变量(静态成员变量),那么在另外一个类中,也不能通过类名 Tom 来操作这个私有类变量。如果 Tom 类中的某个方法是私有的类方法,那么在另外一个类中,也不能通过类名 Tom 来调用这个私有的类方法。

当我们用某个类在另外一个类中创建对象后,如果不希望该对象直接访问自己的变量,即通过“.”运算符来操作自己的成员变量,就应当将该成员变量访问权限设置为 private。面向对象编程提倡对象应当调用方法来改变自己的属性,类应当提供操作数据的方法,这些方法可以经过精心的设计,使得对数据的操作更加合理,如例 5.15 所示。

【例 5.15】

Student.java

```
public class Student {
   private int age;
   public void setAge(int age) {
      if(age >= 7&&age <= 28) {
          this.age = age;
      }
   }
   public int getAge() {
      return age;
   }
}
```

Example5_15.java

```
public class Example5_15 {
   public static void main(String args[]) {
      Student zhang = new Student();
```

```
            Student geng = new Student();
            zhang.setAge(23);
            System.out.println("zhang 的年龄: " + zhang.getAge());
            geng.setAge(25);
            //zhang.age = 23;或 geng.age = 25;都是非法的,因为 zhang 和 geng 已经不在 Student 类中
            System.out.println("geng 的年龄: " + geng.getAge());
        }
    }
```

5.11.3 共有变量和共有方法

用 public 修饰的成员变量和方法被称为共有变量和共有方法，如：

```
class Tom {
    public float weight;                          //weight 是 public 的 float 型变量
    public float f(float a,float b) {             //方法 f 是 public 方法
        return a + b;
    }
}
```

当我们在任何一个类中用类 Tom 创建了一个对象后，该对象能访问自己的 public 变量和类中的 public 方法。如：

```
class Jerry {
    void g() {
        Tom cat = new Tom();
         cat.weight = 23f;                        //合法
         float sum = cat.f(3,4);                  //合法
    }
}
```

如果 Tom 类中的某个成员是 public 类变量，那么在另外一个类中，也可以通过类名 Tom 来操作 Tom 的这个成员变量。如果 Tom 类中的某个方法是 public 类方法，那么我们在另外一个类中，也可以通过类名 Tom 来调用 Tom 类中的这个 public 类方法。

5.11.4 友好变量和友好方法

不用 private、public 、protected 修饰符的成员变量和方法被称为友好变量和友好方法，如：

```
class Tom {
     float weight;                                //weight 是友好的 float 型变量
     float f(float a, float b) {                  //方法 f 是友好方法
        return a + b;
     }
}
```

当在另外一个类中用类 Tom 创建了一个对象后，如果这个类与 Tom 类在同一个包中，那么该对象能访问自己的友好变量和友好方法。在任何一个与 Tom 同一包中的类中，也可以通过 Tom 类的类名访问 Tom 类的类友好成员变量和类友好方法。

假如 Jerry 与 Tom 是同一个包中的类,那么,下述 Jerry 类中的 cat. weight、cat. f(3,4)都是合法的,例如:

```
class Jerry {
    void g() {
        Tom cat = new Tom();
        cat.weight = 23f;                    //合法
        float sum = cat.f(3,4);              //合法
    }
}
```

在源文件中编写命名的类总是在同一包中的。如果源文件使用 import 语句引入了另外一个包中的类,并用该类创建了一个对象,那么该类的这个对象将不能访问自己的友好变量和友好方法。

5.11.5 受保护的成员变量和方法

用 protected 修饰的成员变量和方法被称为受保护的成员变量和受保护的方法,如:

```
class Tom {
    protected float weight;                  //weight 是 protected 的 float 型变量
    protected float f(float a,float b) {     //方法 f 是 protected 方法
       return a + b;
    }
}
```

当在另外一个类中用类 Tom 创建了一个对象后,如果这个类与类 Tom 在同一个包中,那么该对象能访问自己的 protected 变量和 protected 方法。在任何一个与 Tom 同一包中的类中,也可以通过 Tom 类的类名访问 Tom 类的 protected 类变量和 protected 类方法。

假如 Jerry 与 Tom 是同一个包中的类,那么,Jerry 类中的 cat. weight、cat. f(3,4)都是合法的,例如:

```
class Jerry {
    void g() {
       Tom cat = new Tom();
       cat.weight = 23f;                     //合法
       float sum = cat.f(3,4);               //合法
    }
}
```

注:在后面讲述子类时,将讲述“受保护(protected)”和“友好”之间的区别。

5.11.6 public 类与友好类

类声明时,如果在关键字 class 前面加上 public 关键字,就称这样的类是一个 public 类,如:

```
public class A
{ …
}
```

可以在任何另外一个类中，使用 public 类创建对象。如果一个类不加 public 修饰，如：

```
class A
{ …
}
```

这样的类被称作友好类，那么另外一个类中使用友好类创建对象时，要保证它们是在同一包中。

注：(1) 不能用 protected 和 private 修饰类。

(2) 访问限制修饰符按访问权限从高到低的排列顺序是：public、protected、友好的、private。

5.12　基本类型的类包装

Java 的基本数据类型包括：byte、int、short、long、float、double、char。Java 同时也提供了基本数据类型相关的类，实现了对基本数据类型的封装。这些类在 java.lang 包中，分别是：Byte、Integer、Short、Long、Float、Double 和 Character 类。

5.12.1　Double 和 Float 类

Double 类和 Float 类实现了对 double 和 float 基本型数据的类包装。

可以使用 Double 类的构造方法：

```
Double(double num)
```

创建一个 Double 类型的对象；使用 Float 类的构造方法：

```
Float(float num)
```

创建一个 Float 类型的对象。Double 对象调用 doubleValue()方法可以返回该对象含有的 double 型数据；Float 对象调用 floatValue()方法可以返回该对象含有的 float 型数据。

5.12.2　Byte、Short 、Integer、Long 类

下述构造方法分别可以创建 Byte、Integer、Short 和 Long 类型的对象。

```
Byte(byte num)
Short(short num)
Integer(int num)
Long(long num)
```

Byte、Short、Integer 和 Long 对象分别调用 byteValue ()、shortValue()、intValue()和 longValue ()方法返回该对象含有的基本型数据。

5.12.3　Character 类

Character 类实现了对 char 基本型数据的类包装。

可以使用 Character 类的构造方法：

```
Character(char c)
```

创建一个 Character 类型的对象。Character 对象调用 charValue()方法可以返回该对象含有的 char 型数据。

5.13 可变参数

可变参数(The variable arguments)是 JDK 1.5 新增的功能。可变参数是指在声明方法时不给出参数列表中从某项直至最后一项参数的名字和个数,但这些参数的类型必须相同。可变参数使用“…”表示若干个参数,这些参数的类型必须相同,最后一个参数必须是参数列表中的最后一个参数。例如:

```
public void f(int … x)
```

那么,方法 f 的参数列表中,从第 1 个至最后一个参数都是 int 型,但连续出现的 int 型参数的个数不确定。称 x 是方法 f 的参数列表中的可变参数的“参数代表”。

再如:

```
public void g(double a,int … x)
```

那么,方法 g 的参数列表中,第 1 个参数是 double 型,第 2 个至最后一个参数是 int 型,但连续出现的 int 型参数的个数不确定。称 x 是方法 g 的参数列表中的可变参数的“参数代表”。

参数代表可以通过下标运算来表示参数列表中的具体参数,即 x[0],x[1]…x[m]分别表示 x 代表的第 1 个至第 m 个参数。例如,对于上述方法 g,x[0],x[1]就是方法 g 的整个参数列表中的第 2 个参数和第 3 个参数。对于一个参数代表,如 x,那么 x.length 等于 x 代表的参数的个数。参数代表非常类似我们自然语言中的“等”,英语中的 and so on。

对于类型相同的参数,如果参数的个数需要灵活的变化,那么使用参数代表可以使方法的调用更加灵活。例如,如果需要经常计算若干个整数的和,如:

```
1203 + 78 + 556,1 + 2 + 3 + 4 + 5,31 + 202 + 1101 + 1309 + 257 + 88
```

由于整数的个数经常需要变化,又无规律可循,那么就可以使用下列带可变参数的方法来计算它们的和:

```
int getSum (int … x);
```

那么,

```
getSum (203,178,56,2098);
```

就可以返回 203,178,56,2098 的和。

在例 5.16 中,有两个 Java 源文件 Computer.java 和 Example5_16.java,其中 Computer 类中的 getSumt()方法使用了参数代表,可以计算若干个整数的和。

【例 5.16】

Computer.java

```
public class Computer {
```

```
    public int getSum(int... x) {                    //x 可变参数的参数代表
        int sum = 0;
        for(int i = 0;i < x.length;i++) {
            sum = sum + x[i];
        }
        return sum;
    }
}
```

Example5_16.java

```
public class Example5_16 {
    public static void main(String args[]) {
        Computer computer = new Computer();
        int result = computer.getSum(203,178,56,2098);
        System.out.println("1203,178,56,2098 的和:" + result);
        result = computer.getSum(66,12,5,89,2,51);
      System.out.println("66,12,5,89,2,51 的和:" + result);
    }
}
```

对于可变参数,Java 也提供了增强的 for 语句,允许按如下方式使用 for 语句遍历参数代表所代表的参数。

```
for(声明循环变量: 参数代表) {
    …
}
```

上述 for 语句的作用就是对于循环变量依次取参数代表所代表的每一个参数的值。因此,可以将上述例 5.16 中 Computer 类中的 for 循环语句更改为:

```
for(int param:x) {
      sum = sum + param;
}
```

5.14 上机实践

1. 实验目的

类变量是与类相关联的数据变量,而实例变量是仅仅和对象相关联的数据变量。不同的对象的实例变量将被分配不同的内存空间,如果类中有类变量,那么所有对象的这个类变量都分配给相同的一处内存,改变其中一个对象的这个类变量会影响其他对象的这个类变量。也就是说,对象共享类变量。类中的方法可以操作成员变量,当对象调用方法时,方法中出现的成员变量就是指分配给该对象的变量,方法中出现的类变量也是该对象的变量,只不过这个变量和所有的其他对象共享而已。实例方法可操作实例成员变量和静态成员变量,静态方法只能操作静态成员变量。

本实验的目的是让学生掌握类变量与实例变量,以及类方法与实例方法的区别。

2. 实验要求

编写程序模拟两个村庄共同拥有一片森林。编写一个 Village 类,该类有一个静态的

int 型成员变量 treeAmount 用于模拟森林中树木的数量。在主类 MainClass 的 main 方法中创建两个村庄,一个村庄改变了 treeAmount 的值,另一个村庄查看 treeAmount 的值。程序运行参考效果如图 5.26 所示。

```
森林中有 200 棵树
赵庄植树50棵
森林中有 250 棵树
马家河子伐树70棵
森林中有 180 棵树
赵庄的人口:100
赵庄增加了12人
赵庄的人口:112
马家河子的人口:150
马家河子增加了10人
马家河子的人口:160
```

图 5.26 村庄共享森林

3. 程序模板

请按模板要求,将【代码】替换为 Java 程序代码。

Village.java

```
class Village {
    static int treeAmount;                    //模拟森林中树木的数量
    int peopleNumber;                         //村庄的人数
    String name;                              //村庄的名字
    Village(String s) {
        name = s;
    }
    void treePlanting(int n){
        treeAmount = treeAmount + n;
        System.out.println(name + "植树" + n + "棵");
    }
    void  fellTree(int n){
        if(treeAmount - n >= 0){
           treeAmount = treeAmount - n;
           System.out.println(name + "伐树" + n + "棵");
        }
        else {
           System.out.println("无树木可伐");
        }
    }
    static int lookTreeAmount() {
       return treeAmount;
    }
    void addPeopleNumber(int n) {
       peopleNumber = peopleNumber + n;
       System.out.println(name + "增加了" + n + "人");
   }
}
```

MainClass.java

```
public class MainClass {
   public static void main(String args[]) {
       Village zhaoZhuang,maJiaHeZhi;
       zhaoZhuang = new Village("赵庄");
       maJiaHeZhi = new Village("马家河子");
       zhaoZhuang.peopleNumber = 100;
       maJiaHeZhi.peopleNumber = 150;
       【代码 1】                     //用类名 Village 访问 treeAmount,并赋值 200
       int leftTree = Village.treeAmount;
       System.out.println("森林中有 " + leftTree + " 棵树");
```

```
        【代码 2】               //zhaoZhuang 调用 treePlanting(int n),并向参数传值 50
        leftTree =【代码 3】      //maJiaHeZhi 调用 lookTreeAmount()方法得到树木的数量
        System.out.println("森林中有 " + leftTree + " 棵树");
        【代码 4】maJiaHeZhi 调用 fellTree(int n),并向参数传值 70
        leftTree = Village.lookTreeAmount();
        System.out.println("森林中有 " + leftTree + " 棵树");
        System.out.println("赵庄的人口:" + zhaoZhuang.peopleNumber);
        zhaoZhuang.addPeopleNumber(12);
        System.out.println("赵庄的人口:" + zhaoZhuang.peopleNumber);
        System.out.println("马家河子的人口:" + maJiaHeZhi.peopleNumber);
        maJiaHeZhi.addPeopleNumber(10);
        System.out.println("马家河子的人口:" + maJiaHeZhi.peopleNumber);
    }
}
```

4. 实验指导

对象共享类变量,在代码 1 之前已经有了 zhaoZhuang 对象,这个时候,代码 1 用 Village.treeAmount=200;或 zhaoZhuang.treeAmount=200;替换都是正确的。

5. 实验后的练习

代码 2 是否可以写成"Village.treePlanting(50);"?

习　　题

1. 类中的实例变量在什么时候会被分配内存空间?
2. 什么叫方法的重载? 构造方法可以重载吗?
3. 类中的实例方法可以操作类变量(static 变量)吗? 类方法(static 方法)可以操作实例变量吗?
4. 类中的实例方法可以用类名直接调用吗?
5. 简述类变量和实例变量的区别。
6. 下列哪些类声明是错误的?

A. class A　　　　B. public class A

C. protected class A　　　　D. private class A

7. 下列 A 类的类体中【代码 1】~【代码 5】哪些是错误的?

```
class Tom {
  private int x = 120;
  protected int y = 20;
  int z = 11;
  private void f() {
     x = 200;
     System.out.println(x);
  }
  void g() {
     x = 200;
     System.out.println(x);
  }
```

```
}
public class A {
  public static void main(String args[]) {
      Tom tom = new Tom();
       tom.x = 22;                //【代码 1】
       tom.y = 33;                //【代码 2】
       tom.z = 55;                //【代码 3】
       tom.f();                   //【代码 4】
       tom.g();                   //【代码 5】
   }
}
```

8. 请说出 A 类中 System.out.println 的输出结果。

```
class B
{   int x = 100,y = 200;
   public void setX(int x)
   {   x = x;
   }
   public void setY(int y)
   { this.y = y;
   }
   public int getXYSum()
   { return x + y;
   }
}
public class A
{   public static void main(String args[])
   {   B b = new B();
       b.setX( - 100);
       b.setY( - 200);
       System.out.println("sum = " + b.getXYSum());
   }
}
```

9. 请说出 A 类中 System.out.println 的输出结果。

```
class B {
   int n;
   static int sum = 0;
   void setN(int n) {
     this.n = n;
   }
   int getSum() {
     for(int i = 1;i <= n;i++)
        sum = sum + i;
       return sum;
   }
}
public class A {
   public static void main(String args[]) {
       B b1 = new B(),b2 = new B();
```

```
        b1.setN(3);
        b2.setN(5);
        int s1 = b1.getSum();
        int s2 = b2.getSum();
        System.out.println(s1 + s2);
    }
}
```

10. 请说出 E 类中 System.out.println 的输出结果。

```
class A {
    double f(int x,double y) {
        return x + y;
    }
    int f(int x,int y) {
        return x * y;
    }
}
public class E {
    public static void main(String args[]) {
        A a = new A();
        System.out.println(a.f(10,10));
        System.out.println(a.f(10,10.0));
    }
}
```

第6章 子类与继承

主要内容

- 子类与父类；
- 子类的继承性；
- 成员变量的隐藏和方法重写；
- super 关键字；
- final 关键字；
- 对象的上转型对象；
- 继承与多态；
- abstract 类与 abstract 方法；
- 面向抽象编程；
- 开-闭原则。

在第5章学习了怎样从抽象得到类，体现了面向对象最重要的一个方面：数据的封装。本章将讲述面向对象另外两方面的重要内容：继承与多态。

6.1 子类与父类

继承是一种由已有的类创建新类的机制。利用继承，我们可以先创建一个共有属性的一般类，根据该一般类再创建具有特殊属性的新类，新类继承一般类的状态和行为，并根据需要增加它自己的新的状态和行为。由继承得到的类称为子类，被继承的类称为父类（超类）。Java 不支持多重继承（子类只能有一个父类）。

在类的声明中，通过使用关键字 extends 来声明一个类的子类，格式如下：

```
class 子类名 extends 父类名 {
    …
}
```

例如：

```
class Student extends People {
    …
}
```

把 Student 类声明为 People 类的子类即 People 类是 Student 类的父类。

如果一个类的声明中没有使用 extends 关键字，这个类被系统默认为是 Object 的子类。Object 是 java.lang 包中的类。

6.2　子类的继承性

我们已经知道类有可以有两种重要的成员：成员变量和方法。子类的成员中有一部分是子类自己声明定义的，另一部分是从它的父类继承的。那么，什么叫继承呢？所谓子类继承父类的成员变量作为自己的一个成员变量，就好像它们是在子类中直接声明一样，可以被子类中自己定义的任何实例方法操作，也就是说，一个子类继承的成员应当是这个类的完全意义的成员，如果子类中定义的实例方法不能操作父类的某个成员变量，该成员变量就没有被子类继承；所谓子类继承父类的方法作为子类中的一个方法，就像它们是在子类中直接定义一样，可以被子类中自己定义的任何实例方法调用。

6.2.1　子类和父类在同一包中的继承性

如果子类和父类在同一个包中，那么，子类自然地继承了其父类中不是 private 的成员变量作为自己的成员变量，并且也自然地继承了父类中不是 private 的方法作为自己的方法，继承的成员或方法的访问权限保持不变。

例 6.1 中的 Student 类是 People 类的子类。程序运行效果如图 6.1 所示。

```
C:\ch6>java Example6_1
我是张三,我的学号:201011
我的身高:182.0cm,我的体重:65.9kg
我会做加法:
sum=903.487
```

图 6.1　子类的继承性

【例 6.1】

Example6_1.java

```
class People {
   float weight,height;
   String name;
   void speak(String s) {
      System.out.println(s);
   }
}
class Student extends People {
   int number;
   double add(double a,double b){
      return a + b;
   }
}
public class Example6_1 {
   public static void main(String args[]) {
      Student zhangSan  =  new Student();
      zhangSan.weight = 65.9f;
      zhangSan.height = 182f;
      zhangSan.name = "张三";
      zhangSan.number = 201011;
      zhangSan.speak("我是" + zhangSan.name + ",我的学号:" + zhangSan.number);
      System.out.println("我的身高:" + zhangSan.height + "cm,我的体重:" + zhangSan.
weight + "kg");
      System.out.println("我会做加法:");
      double sum = zhangSan.add(23.5,879.987);
```

```
        System.out.println("sum = " + sum);
    }
}
```


6.2.2 子类和父类不在同一包中的继承性

当子类和父类不在同一个包中时,父类中的 private 和友好访问权限的成员变量不会被子类继承,也就是说,子类只继承父类中的 protected 和 public 访问权限的成员变量作为子类的成员变量;同样,子类只继承父类中的 protected 和 public 访问权限的方法作为子类的方法。

6.2.3 继承关系(Generalization)的 UML 图

如果一个类是另一个类的子类,那么 UML 通过使用一个实线连接两个类的 UML 图来表示二者之间的继承关系,实线的起始端是子类的 UML 图,终点端是父类的 UML 图,但终点端使用一个空心的三角形表示实线的结束。

图 6.2 是例 6.1 中 Student 类和 People 类之间的继承关系的 UML 图。

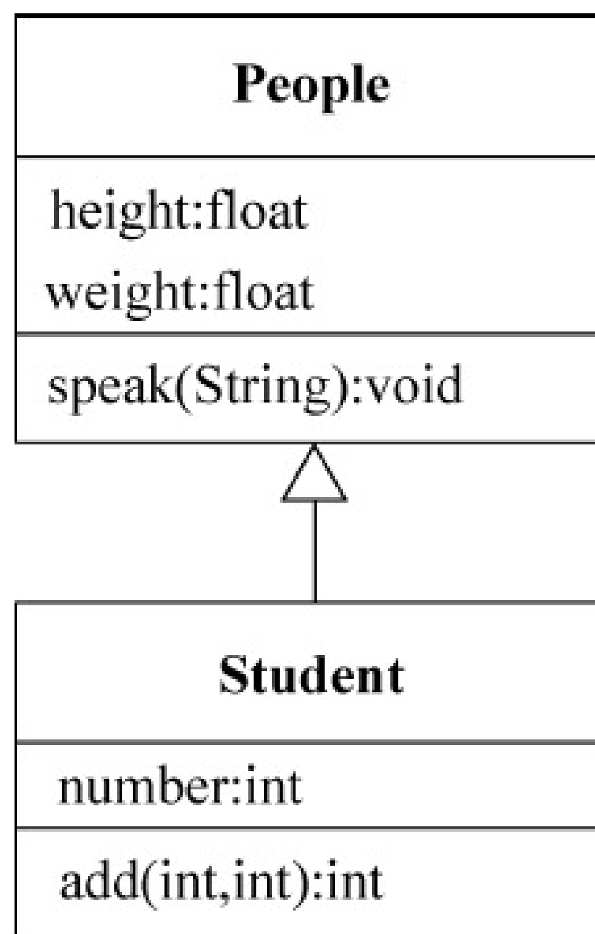


图 6.2 继承关系的 UML 图

6.3 成员变量的隐藏和方法重写

6.3.1 成员变量的隐藏

在编写子类时,我们仍然可以声明成员变量,一种特殊的情况就是,如果声明的成员的变量的名字和从父类继承来的成员变量的名字相同(声明的类型可以不同),在这种情况下,子类就会隐藏掉继承的成员变量,即子类对象以及子类自己定义的方法操作与父类同名的成员变量是指子类重新声明的这个成员变量。需要注意的是,子类对象仍然可以调用从父类继承的方法操作隐藏的成员变量。

6.3.2 方法重写(Override)

子类通过重写可以隐藏已继承的实例方法(方法重写也称作方法覆盖)。

1. 重写的语法规则

如果子类可以继承父类的某个实例方法,那么子类就有权利重写这个方法。方法重写是指:子类中定义一个方法,这个方法的类型和父类的方法的类型一致或者是父类的方法的类型的子类型(所谓子类型是指:如果父类的方法的类型是“类”,那么允许子类的重写方法的类型是“子类”)一致,并且这个方法的名字、参数个数、参数的类型和父类的方法完全相同。子类如此定义的方法称作子类重写的方法(不属于新增的方法)。

2. 重写的目的

子类通过方法的重写可以隐藏继承的方法,子类通过方法的重写可以把父类的状态和行为改变为自身的状态和行为。如果父类的方法 f()可以被子类继承,子类就有权利重写 f(),一旦子类重写了父类的方法 f(),就隐藏了继承的方法 f(),那么子类对象调用方法 f()一定是调用的是重写方法 f();如果子类没有重写,而是继承了父类的方法 f(),那么子类创建的对象当然可以调用 f()方法,只不过方法 f()产生的行为和父类的相同而已。

重写方法既可以操作继承的成员变量、调用继承的方法,也可以操作子类新声明的成员变量、调用新定义的其他方法,但无法操作被子类隐藏的成员变量和方法。如果子类想使用被隐藏的方法或成员变量,必须使用关键字 super,我们将在第 6.3 节讲述 super 的用法。

高考入学考试课程为三门,每门满分为 100 分。在高考招生时,大学录取规则是录取最底分数线是 200 分,而重点大学重写录取规则是录取最底分数线是 245 分。

在例 6.2 中,ImportantUniversity 是 University 类的子类,子类重写了父类的 enterRule()方法,运行效果如图 6.3 所示。

```
C:\ch6>java Example6_2
206.5分未达到重点大学录取线
255.0分达到重点大学录取线
```

图 6.3 重写录取规则

【例 6.2】

University.java

```
public class University {
    void enterRule(double math,double english,double chinese) {
        double total = math + english + chinese;
        if(total >= 200)
           System.out.println(total + "分达到大学录取线");
        else
           System.out.println(total + "分未达到大学录取线");
    }
}
```

ImportantUniversity.java

```
public class ImportantUniversity extends University{
    void enterRule(double math,double english,double chinese) {
        double total = math + english + chinese;
        if(total >= 245)
           System.out.println(total + "分达到重点大学录取线");
        else
           System.out.println(total + "分未达到重点大学录取线");
    }
}
```

Example6_2. java

```
public class Example6_2 {
    public static void main(String args[ ]) {
        double math = 64,english = 76.5,chinese = 66;
        ImportantUniversity univer = new ImportantUniversity();
        univer.enterRule(math,english,chinese);                //调用重写的方法
        math = 89;
        english = 80;
        chinese = 86;
        univer = new ImportantUniversity();
        univer.enterRule(math,english,chinese);                //调用重写的方法
    }
}
```

以下我们再看一个简单的重写的例子,并就该例子讨论一些重写的注意事项。在例 6.3 中,子类 B 重写了父类的 computer()方法,运行效果如图 6.4 所示。

```
C:\ch6>java Example6_3
调用重写方法得到的结果:72.0
调用继承方法得到的结果:20
```

图 6.4 方法重写

【例 6.3】

Example6_3. java

```
class A {
    float computer(float x,float y) {
        return x + y;
    }
    public int g(int x,int y) {
        return x + y;
    }
}
class B extends A {
    float computer(float x,float y) {
        return x * y;
    }
}
public class Example6_3 {
    public static void main(String args[ ]) {
        B b = new B();
        double result = b.computer(8,9);                       //b 调用重写的方法
        System.out.println("调用重写方法得到的结果:" + result);
        int m = b.g(12,8);                                     //b 调用继承的方法
        System.out.println("调用继承方法得到的结果:" + m);
    }
}
```

在例 6.3 中,如果子类如下重写方法 computer 将产生编译错误。

```
double computer(float x,float y) {
        return x * y;
}
```

其原因是,父类的方法 computer 的类型是 float,子类的重写方法 computer 没有和父

类的方法 computer 保持类型一致，这样子类就无法隐藏继承的方法，导致子类出现两个方法的名字相同，参数也相同的情况，这是不允许的(见第 5.7 节)。

请读者思考，如果子类如下定义方法 computer，是否属于重写方法呢？编译可以通过吗？运行结果怎样？

```
float computer (float x,float y,double z) {
    return x * y;
}
```

3. 重写的注意事项

重写父类的方法时，不可以降低方法的访问权限。下面的代码中，子类重写父类的方法 f，该方法在父类中的访问权限是 protected 级别，子类重写时不允许级别低于 protected，如：

```
class A {
    protected  float f(float x,float y) {
       return x - y;
    }
}
class B extends A {
    float f(float x,float y) {                          //非法，因为降低了访问权限
        return x + y ;
    }
}
class C extends A {
    public float f(float x,float y) {                   //合法，提高了访问权限
        return x * y ;
    }
}
```

6.4 super 关键字

6.4.1 用 super 操作被隐藏的成员变量和方法

子类一旦隐藏了继承的成员变量，那么子类创建的对象就不再拥有该变量，该变量将归关键字 super 拥有，同样子类一旦隐藏了继承的方法，那么子类创建的对象就不能调用被隐藏的方法，该方法的调用由关键字 super 负责。因此，如果在子类中想使用被子类隐藏的成员变量或方法就需要使用关键字 super。例如 super.x、super.play()就是访问和调用被子类隐藏的成员变量 x 和方法 play()。

假设银行已经有了按整年 year 计算利息的一般方法，其中 year 只能取正整数。例如按整年计算的方法：

```
double computerInterest() {
    interest = year * 0.35 * savedMoney;
    return interest;
}
```

建设银行准备隐藏继承的成员变量 year，并重写计算利息的方法，即自己声明一个

double 型的 year 变量,例如,当 year 取值是 5.216 时,表示要计算 5 年零 216 天的利息,但希望首先按银行的方法计算出 5 整年的利息,然后再自己计算 216 天的利息。那么,建设银行就必须把 5.216 的整数部分赋给隐藏的 year,并让 super 调用隐藏的、按整年计算利息的方法。

例 6.4 中,ConstructionBank 和 BankOfDalian 是 Bank 类的子类,ConstructionBank 和 BankOfDalian 都使用 super 调用隐藏的成员变量和方法,运行效果如图 6.5 所示。

```
C:\ch6>java Example6_4
5000元存在银行5年的利息:875.000000元
5000元存在建设银行5年零216天的利息:983.000000元
5000元存在银行5年的利息:875.000000元
5000元存在大连银行5年零216天的利息:1004.600000元
两个银行利息相差21.600000
```

图 6.5 super 调用隐藏的方法

【例 6.4】

Bank.java

```
public class Bank {
    int savedMoney;
    int year;
    double interest;
    public double computerInterest() {
        interest = year * 0.035 * savedMoney;
        System.out.printf("%d元存在银行%d年的利息:%f元\n",
                          savedMoney,year,interest);
        return interest;
    }
}
```

ConstructionBank.java

```
public class ConstructionBank extends Bank {
    double year;
    public double computerInterest() {
        super.year = (int)year;
        double remainNumber = year - (int)year;
        int day = (int)(remainNumber * 1000);
        interest = super.computerInterest() + day * 0.0001 * savedMoney;
        System.out.printf("%d元存在建设银行%d年零%d天的利息:%f元\n",
                          savedMoney,super.year,day,interest);
        return interest;
    }
}
```

BankOfDalian.java

```
public class BankOfDalian extends Bank {
    double year;
    public double computerInterest() {
        super.year = (int)year;
        double remainNumber = year - (int)year;
        int day = (int)(remainNumber * 1000);
        interest = super.computerInterest() + day * 0.00012 * savedMoney;
        System.out.printf("%d元存在大连银行%d年零%d天的利息:%f元\n",
                          savedMoney,super.year,day,interest);
        return interest;
    }
}
```

Example6_4.java

```
public class Example6_4 {
    public static void main(String args[]) {
        int amount = 5000;
        ConstructionBank bank1 = new ConstructionBank();
        bank1.savedMoney = amount;
        bank1.year = 5.216;
        double interest1 = bank1.computerInterest();
        BankOfDalian bank2 = new BankOfDalian();
        bank2.savedMoney = amount;
        bank2.year = 5.216;
        double interest2 = bank2.computerInterest();
        System.out.printf("两个银行利息相差 %f 元\n",interest2 - interest1);
    }
}
```

6.4.2 使用 super 调用父类的构造方法

当用子类的构造方法创建一个子类的对象时，子类的构造方法总是先调用父类的某个构造方法，也就是说，如果子类的构造方法没有明显地指明使用父类的哪个构造方法，子类就调用父类的不带参数的构造方法。

由于子类不继承父类的构造方法，因此，子类在其构造方法中需使用 super 来调用父类的构造方法，而且 super 必须是子类构造方法中的头一条语句，即如果在子类的构造方法中，没有明显地写出 super 关键字来调用父类的某个构造方法，那么默认的有：

```
super();
```

在例 6.5 中，UniverStudent 是 Student 的子类，UniverStudent 子类在构造方法中使用了 super 关键字，运行效果如图 6.6 所示。

```
C:\ch6>java Example6_5
我的名字是:何晓林学号是:9901
婚否=false
```

图 6.6 super 调用父类构造方法

【例 6.5】

Example6_5.java

```
class Student {
    int number;String name;
    Student() {
    }
    Student(int number,String name) {
        this.number = number;
        this.name = name;
        System.out.println("我的名字是:" + name + "学号是:" + number);
    }
}
class UniverStudent extends Student {
    boolean 婚否;
    UniverStudent(int number,String name,boolean b) {
        super(number,name);
        婚否 = b;
        System.out.println("婚否 = " + 婚否);
```

```
    }
}
public class Example6_5 {
    public static void main(String args[]) {
        UniverStudent zhang = new UniverStudent(9901,"何晓林",false);
    }
}
```

我们已经知道,如果类里定义了一个或多个构造方法,那么 Java 不提供默认的构造方法(不带参数的构造方法),因此,当我们在父类中定义多个构造方法时,应当包括一个不带参数的构造方法(如例 6.5 中的 Student 类),以防子类省略 super 时出现错误。

请读者思考,如果例 6.5 中,UniverStudent 子类的构造方法中省略 super,程序的运行效果是怎样的。

6.5 final 关键字

final 关键字可以修饰类、成员变量和方法中的局部变量。

6.5.1 final 类

可以使用 final 将类声明为 final 类。final 类不能被继承,即不能有子类。如:

```
final class A {
…
}
```

A 就是一个 final 类,不允许任何类声明成 A 的子类。有时候是出于安全性的考虑,将一些类修饰为 final 类。例如,Java 提供的 String 类,它对于编译器和解释器的正常运行有很重要的作用,对它不能轻易改变,它被修饰为 final 类。

6.5.2 final 方法

如果用 final 修饰父类中的一个方法,那么这个方法不允许子类重写,也就是说,不允许子类隐藏可以继承的 final 方法(老老实实继承,不许做任何篡改)。

6.5.3 常量

如果成员变量或局部变量被修饰为 final 的,就是常量。由于常量在运行期间不允许再发生变化,所以常量在声明时没有默认值,这就要求程序在声明常量时必须指定该常量的值。

例 6.6 使用了 final 关键字。

【例 6.6】

Example6_6.java

```
class A {
  final double PI = 3.1415926;                              // PI 是常量
  public double getArea(final double r) {
```

```
        return PI * r * r;
    }
    public final void speak() {
        System.out.println("您好,How's everything here ?");
    }
}
public class Example6_6 {
    public static void main(String args[]) {
        A a = new A();
        System.out.println("面积: " + a.getArea(100));
        a.speak();
    }
}
```

6.6 对象的上转型对象

我们经常说"老虎是哺乳动物"、"狗是哺乳动物"等。若哺乳类是老虎类的父类,这样说当然正确,但当你说老虎是哺乳动物时,老虎将失掉老虎独有的属性和功能。从人的思维方式上看,说"老虎是哺乳动物"属于上溯思维方式,以下就讲解和这种思维方式很类似的Java语言中的上转型对象。

假设,A类是B类的父类,当用子类创建一个对象,并把这个对象的引用放到父类的对象中时,例如:

```
A a;
a = new B();
```

或

```
A a;
B b = new B();
a = b;
```

这时,称对象a是对象b的上转型对象(好比说:"老虎是哺乳动物")。

对象的上转型对象的实体是子类负责创建的,但上转型对象会失去原对象的一些属性和功能(上转型对象相当于子类对象的一个"简化"对象)。上转型对象具有如下特点(如图6.7所示)。

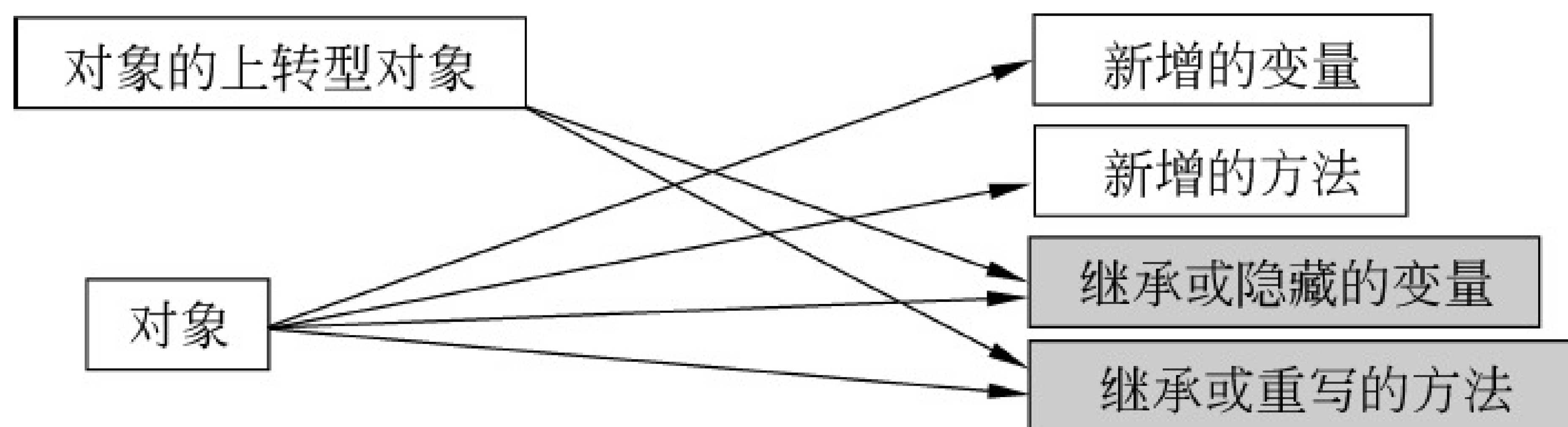


图6.7 上转型对象示意图

(1) 上转型对象不能操作子类新增的成员变量(失去了这部分属性);不能调用子类新增的方法(失去了一些功能)。

(2) 上转型对象可以访问子类继承或隐藏的成员变量,也可以调用子类继承的方法或子类重写的实例方法。上转型对象操作子类继承的方法或子类重写的实例方法,其作用等价于子类对象去调用这些方法。因此,如果子类重写了父类的某个实例方法后,当对象的上转型对象调用这个实例方法时一定调用了子类重写的实例方法。

注:① 不要将父类创建的对象和子类对象的上转型对象混淆。

② 可以将对象的上转型对象再强制转换到一个子类对象,这时,该子类对象又具备了子类所有属性和功能。

③ 不可以将父类创建的对象的引用赋值给子类声明的对象(不能说:“人是美国人”)。

例 6.7 中,monkey 是 People 类型对象的上转型对象,运行效果如图 6.8 所示。

```
C:\ch6>java Example6_7
***I love this game***
100
```

图 6.8　使用上转型对象

【例 6.7】

Example6_7.java

```
class  类人猿 {
   void crySpeak(String s) {
       System.out.println(s);
   }
}
class People extends 类人猿 {
   void computer(int a,int b) {
      int c = a * b;
      System.out.println(c);
   }
   void crySpeak(String s) {
      System.out.println("***" + s + "***");
   }
}
public class Example6_7 {
   public static void main(String args[]) {
      类人猿 monkey = new People();        //monkey 是 People 对象的上转型对象
      monkey.crySpeak("I love this game");
      People people = (People)monkey;      //把上转型对象强制转化为子类的对象
      people.computer(10,10);
   }
}
```

在例 6.7 中,上转对象 monkey 调用方法:

```
monkey.crySpeak("I love this game");
```

得到的结果是“***I love this game***”。而不是“I love this game”。因为 monkey 调用的是子类重写的方法 crySpeak。需要注意的是:

```
monkey.computer(10,10);
```

是错误的,因为 computer 方法是子类新增的方法。

注:如果子类重写了父类的静态方法,那么子类对象的上转型对象不能调用子类重写的静态方法,只能调用父类的静态方法。

6.7 继承与多态

我们经常说："哺乳动物有很多种叫声"，例如，"吼""嚎""汪汪""喵喵"等，这就是叫声的多态。

当一个类有很多子类时，并且这些子类都重写了父类中的某个方法。那么当我们把子类创建的对象的引用放到一个父类的对象中时，就得到了该对象的一个上转型对象，那么这个上转型的对象在调用这个方法时就可能具有多种形态，因为不同的子类在重写父类的方法时可能产生不同的行为，例如，狗类的上转型对象调用"叫声"方法时产生的行为是"汪汪"，而猫类的上转型对象调用"叫声"方法时，产生的行为是"喵喵"等。

多态性就是指父类的某个方法被其子类重写时，可以各自产生自己的功能行为，例 6.8 展示了多态，运行效果如图 6.9 所示。

```
C:\ch6>java Example6_8
汪汪.....
喵喵.....
```

图 6.9 多态

【例 6.8】

Example6_8.java

```
class  动物 {
   void cry() {
   }
}
class 狗 extends 动物 {
   void cry() {
      System.out.println("汪汪.....");
   }
}
class 猫 extends 动物  {
   void cry() {
      System.out.println("喵喵.....");
   }
}
public class Example6_8 {
   public static void main(String args[ ]) {
      动物 animal;
      animal = new 狗();
      animal.cry();
      animal = new 猫();
      animal.cry();
  }
}
```

6.8 abstract 类和 abstract 方法

用关键字 abstract 修饰的类称为 abstract 类(抽象类)。如：

```
abstract class A {
  …
}
```

用关键字 abstract 修饰的方法称为 abstract 方法(抽象方法),例如:

```
abstract int min(int x,int y);
```

对于 abstract 方法,只允许声明,不允许实现(没有方法体),而且不允许使用 final 和 abstract 同时修饰一个方法或类。

1. abstract 类中可以有 abstract 方法

和普通的类相比,abstract 类可以有 abstract 方法(抽象方法)也可以有非 abstract 方法。

下面的 A 类中的 min()方法是 abstract 方法,max()方法是普通方法。

```
abstract class A {
  abstract int min(int x,int y);
   int max(int x,int y) {
      return x>y?x:y;
   }
}
```

2. abstract 类不能用 new 运算符创建对象

对于 abstract 类,我们不能使用 new 运算符创建该类的对象。如果一个非抽象类是某个抽象类的子类,那么它必须重写父类的抽象方法,给出方法体,这就是为什么不允许使用 final 和 abstract 同时修饰一个方法或类的原因。

注:*abstract 类也可以没有 abstract 方法。*

注:*如果一个 abstract 类是 abstract 类的子类,它可以重写父类的 abstract 方法,也可以继承这个 abstract 方法。*

例 6.9 使用了 abstract 类。

【例 6.9】

Example6_9.java

```
abstract class A {
   abstract int sum(int x,int y);
   int sub(int x,int y) {
      return x-y;
   }
}
class B extends A {
   int sum(int x,int y) {                //子类必须重写父类的 sum 方法
      return x+y;
   }
}
public class Example6_9 {
   public static void main(String args[]) {
      B b=new B();
      int sum=b.sum(30,20);              //调用重写的方法
      int sub=b.sub(30,20);              //调用继承的方法
      System.out.println("sum="+sum); //输出结果为 sum=50
      System.out.println("sum="+sub); //输出结果为 sum=10
   }
}
```

6.9 面向抽象编程

在设计程序时，经常会使用 abstract 类，其原因是 abstract 类只关心操作，但不关心这些操作具体实现的细节，可以使程序的设计者把主要精力放在程序的设计上，而不必拘泥于细节的实现（将这些细节留给子类的设计者），即避免设计者把大量的时间和精力花费于具体的算法上。例如，在设计地图时，首先考虑地图最重要的轮廓，不必去考虑诸如城市中的街道牌号等细节，细节应当由抽象类的非抽象子类去实现，这些子类可以给出具体的实例，来完成程序功能的具体实现。在设计一个程序时，可以通过在 abstract 类中声明若干个 abstract 方法，表明这些方法在整个系统设计中的重要性，方法体的内容细节由它的非 abstract 子类去完成。

使用多态进行程序设计的核心技术之一是使用上转型对象，即将 abstract 类声明对象作为其子类的上转型对象，那么这个上转型对象就可以调用子类重写的方法。

所谓面向抽象编程，是指当设计某种重要的类时，不让该类面向具体的类，而是面向抽象类，即设计类中的重要数据是抽象类声明的对象，而不是具体类声明的对象。

以下通过一个简单的问题来说明面向抽象编程的思想。

例如，我们已经有了一个 Circle 类，该类创建的对象 bottom 调用 getArea()方法可以计算圆的面积，Circle 类的代码如下。

Circle. java

```
public class Circle {
    double r;
    Circle(double r){
        this.r = r;
    }
    public double getArea() {
        return(3.14 * r * r);
    }
}
```

现在要设计一个 Pillar 类（柱类），该类的对象调用 getVolume()方法可以计算柱体的体积，Pillar 类的代码如下。

Pillar. java

```
public class Pillar {
    Circle bottom;                      //bottom 是用具体类 Circle 声明的对象
    double height;
    Pillar (Circle bottom,double height) {
        this.bottom = bottom;this.height = height;
    }
    public double getVolume() {
        return bottom.getArea() * height;
    }
}
```

上述 Pillar 类中,bottom 是用具体类 Circle 声明的对象,如果不涉及用户需求的变化,上面 Pillar 类的设计没有什么不妥,但是在某个时候,用户希望 Pillar 类能创建出底是三角形的柱体。显然上述 Pillar 类无法创建出这样的柱体,即上述设计的 Pillar 类不能满足用户的这种需求。

现在我们重新设计 Pillar 类。首先,我们注意到柱体计算体积的关键是计算出底面积,一个柱体在计算底面积时不应该关心它的底是怎样形状的具体图形,应该只关心这种图形是否具有计算面积的方法。因此,在设计 Pillar 类时不应当让它的底是某个具体类声明的对象,一旦这样做,Pillar 类就依赖该具体类,缺乏弹性,难以应对需求的变化。

下面我们将面向抽象重新设计 Pillar 类。首先编写一个抽象类 Geometry,该抽象类中定义了一个抽象的 getArea()方法,Geometry 类如下。

Geometry. java

```
public abstract class Geometry  {
     public abstract double getArea();
}
```

现在 Pillar 类的设计者可以面向 Geometry 类编写代码,即 Pillar 类应当把 Geometry 对象作为自己的成员,该成员可以调用 Geometry 的子类重写的 getArea()方法。这样一来,Pillar 类就可以将计算底面积的任务指派给 Geometry 类的子类的实例。

以下 Pillar 类的设计不再依赖具体类,而是面向 Geometry 类,即 Pillar 类中的 bottom 是用抽象类 Geometry 声明的对象,而不是具体类声明的对象。重新设计的 Pillar 类的代码如下。

Pillar. java

```
public class Pillar {
    Geometry  bottom;                    //bottom 是抽象类 Geometry 声明的对象
    double height;
    Pillar (Geometry bottom, double height) {
        this.bottom = bottom; this.height = height;
    }
    public double getVolume() {
        return bottom.getArea() * height; //bottom 可以调用子类重写的 getArea 方法
    }
}
```

下列 Circle 和 Rectangle 类都是 Geometry 的子类,二者都必须重写 Geometry 类的 getArea()方法来计算各自的面积。

Circle. java

```
public class Circle extends Geometry {
    double r;
    Circle(double r) {
        this.r = r;
    }
    public double getArea() {
        return(3.14 * r * r);
    }
}
```

Rectangle.java

```
public class Rectangle extends Geometry {
    double a,b;
    Rectangle(double a,double b) {
        this.a = a;
        this.b = b;
    }
    public double getArea() {
        return a * b;
    }
}
```

现在,我们就可以用 Pillar 类创建出具有矩形底或圆形底的柱体了,如下列 Application.java 所示,程序运行效果如图 6.10 所示。

```
C:\ch6>java Application
矩形底的柱体的体积15312.0
圆形底的柱体的体积18212.0
```

图 6.10　计算柱体体积

Application.java

```
public class Application{
    public static void main(String args[ ]){
        Pillar pillar;
        Geometry bottom;
        bottom = new Rectangle(12,22);
        pillar  = new Pillar (bottom,58); //pillar 是具有矩形底的柱体
        System.out.println("矩形底的柱体的体积" + pillar.getVolume());
        bottom = new Circle(10);
        pillar  = new Pillar (bottom,58); //pillar 是具有圆形底的柱体
        System.out.println("圆形底的柱体的体积" + pillar.getVolume());
    }
}
```

通过面向抽象来设计 Pillar 类,使得 Pillar 类不再依赖具体类,因此每当系统增加新的 Geometry 的子类时,例如增加一个 Triangle 子类,那么我们不需要修改 Pillar 类的任何代码,就可以使用 Pillar 创建出具有三角形底的柱体。

6.10　开-闭原则

所谓"开-闭"原则(Open-Closed Principle)就是让设计的系统应当对扩展开放,对修改关闭。怎么理解对扩展开放,对修改关闭呢?实际上这句话的本质是指当系统中增加新的模块时,不需要修改现有的模块。在设计系统时,应当首先考虑到用户需求的变化,将应对用户变化的部分设计为对扩展开放,而设计的核心部分是经过精心考虑之后确定下来的基本结构,这部分应当是对修改关闭的,即不能因为用户的需求变化而再发生变化,因为这部分不是用来应对需求变化的。如果系统的设计遵守了"开-闭"原则,那么这个系统一定是易维护的,因为在系统中增加新的模块时,不必去修改系统中的核心模块。

以下结合 6.10 节例 6.9 说明"开-闭"原则,例 6.9 中给出的 4 个类的 UML 类图如图 6.11 所示。

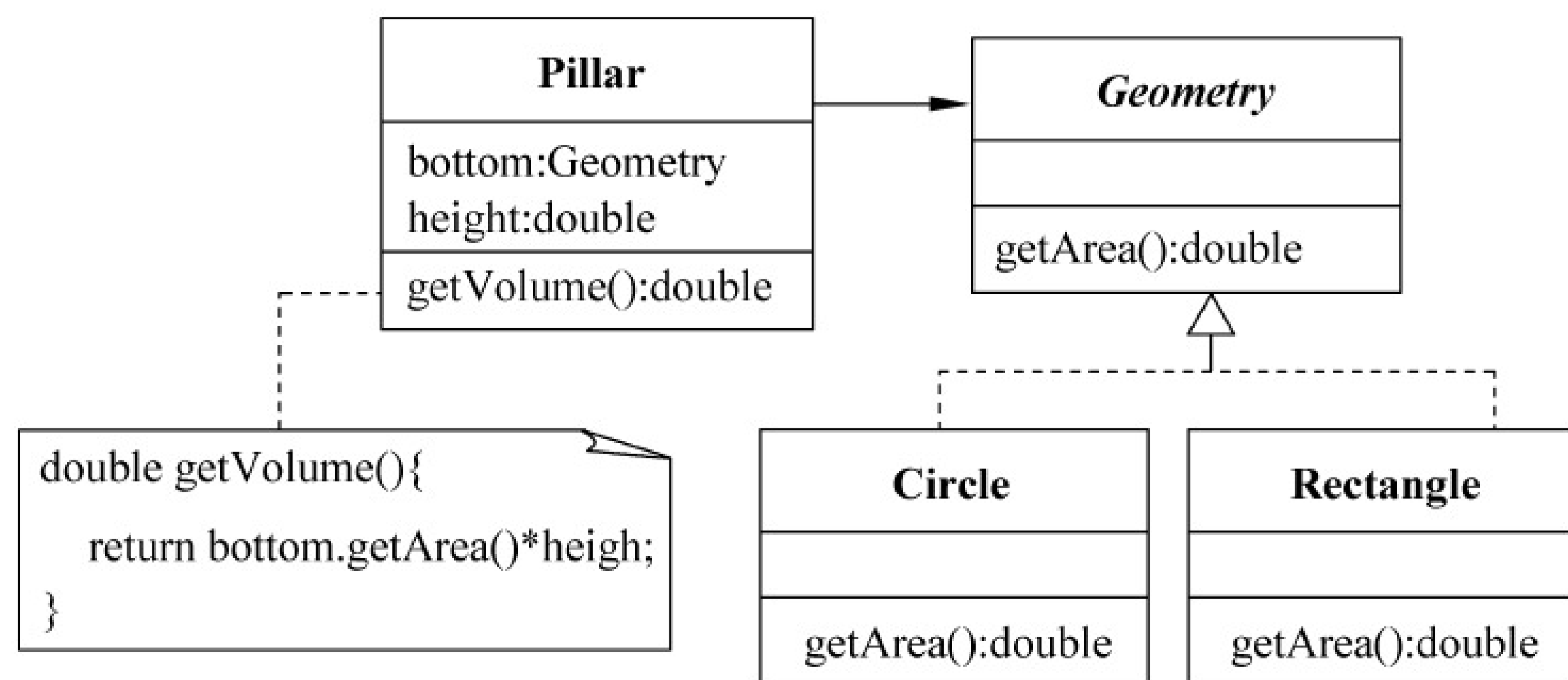


图 6.11　UML 类图

在例 6.9 中,如果再增加一个 Java 源文件(对扩展开放),该源文件有一个 Geometry 的子类 Triangle(负责计算三角形的面积),那么 Pillar 类不需要做任何修改(对 Pillar 类的修改关闭),应用程序就可以使用 Pillar 创建出具有 Geometry 的新子类指定的底的柱体。

如果将例 6.9 中的 Pillar 类、Geometry 类以及 Circle 和 Rectangle 类看作是一个小的开发框架,将 Application.java 看作是使用该框架进行应用开发的用户程序,那么框架满足"开-闭"原则,该框架相对用户的需求就比较容易维护,因为,当用户程序需要使用 Pillar 创建出具有三角形底的柱体时,系统只需简单地扩展框架,即在框架中增加一个 Geometry 的 Triangle 子类,而无须修改框架中的其他类,如图 6.12 所示。

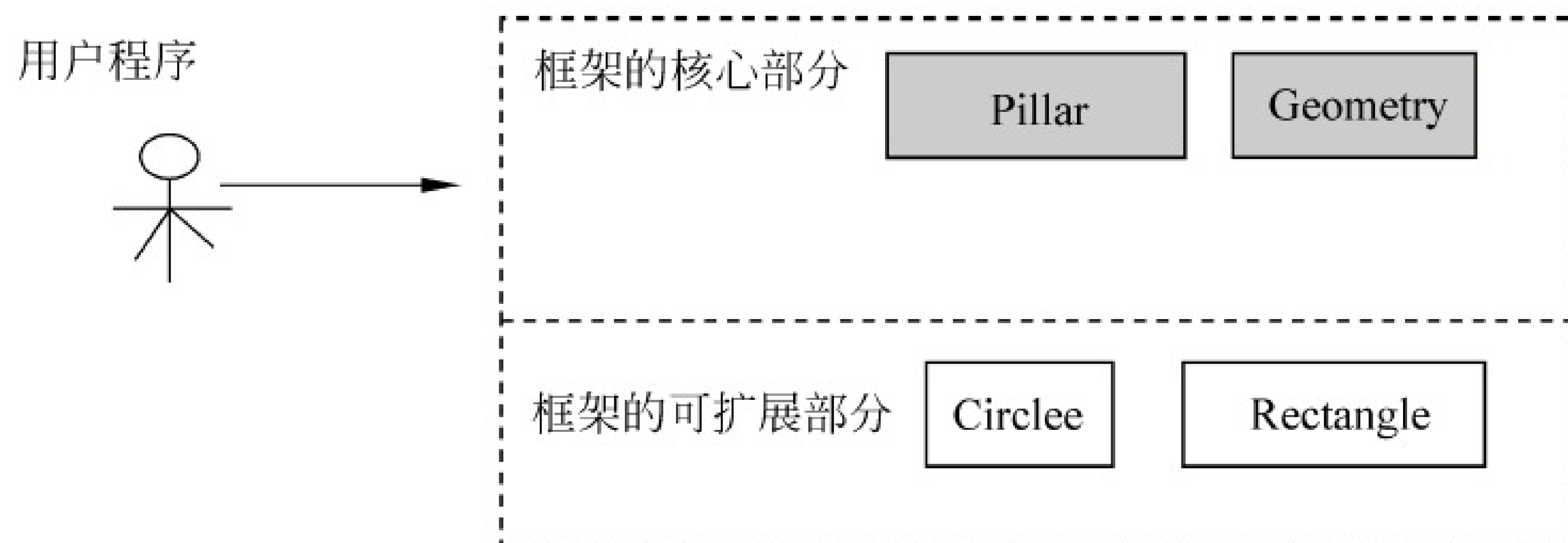


图 6.12　满足"开-闭"原则的框架

通常我们无法让设计的每个部分都遵守"开-闭"原则,甚至不应当这样去做,应当把主要精力集中在应对设计中最有可能因需求变化而需要改变的地方,然后想办法应用"开-闭"原则。

6.11　上机实践

1. 实验目的

上转型对象可以访问子类继承或隐藏的成员变量,也可以调用子类继承的方法或子类重写的实例方法。上转型对象操作子类继承的方法或子类重写的实例方法,其作用等价于子类对象去调用这些方法。因此,如果子类重写了父类的某个实例方法后,当对象的上转型对象调用这个实例方法时一定是调用了子类重写的实例方法。本实验的目的是让学生掌握上转型对象的使用,理解不同对象的上转型对象调用同一方法可能产生不同的行为,即理解上转型对象在调用方法时可能具有多种形态(多态)。

2. 实验要求

（1）编写一个 abstract 类，类名为 Geometry，该类有一个 abstract 方法。

```
public abstract getArea();
```

（2）编写 Geometry 的若干个子类，比如 Circle 子类和 Rect 子类。

（3）编写 Student 类，该类定义一个 public double area(Geometry ... p)方法，该方法的参数是可变参数（有关知识点见 5.13 节），即参数的个数不确定，但类型都是 Geometry。该方法返回参数计算的面积之和。

（4）在主类 MainClass 的 main 方法中创建一个 Student 对象，让该对象调用 public double area(Geometry ... p)计算若干个矩形和若干个圆的面积之和。程序运行参考效果如图 6.13 所示。

```
2个圆和1个矩形图形的面积和:
543.338
```

图 6.13　计算面积和

3. 程序模板

请按模板要求，将【代码】替换为 Java 程序代码。

Geometry.java

```
public abstract class Geometry  {
     public abstract double getArea();
}
```

Rect.java

```
public class Rect extends Geometry {
    double a,b;
    Rect(double a,double b) {
        this.a = a;
        this.b = b;
    }
    【代码 1】                              //重写 getArea()方法，返回矩形面积
}
```

Circle.java

```
public class Circle extends Geometry {
    double r;
    Circle(double r) {
        this.r = r;
    }
    【代码 2】                              //重写 getArea()方法，返回圆面积
}
```

Student.java

```
public class Student {
    public double area(Geometry ...p) {
       double sum = 0;
       for(int i = 0;i < p.length;i++) {
           sum = sum + p[i].getArea();
       }
       return sum;
    }
}
```

MainClass. java

```
public class E{
   public static void main(String args[ ]) {
      Student zhang = new Student();
      double area =
      zhang.area(new Rect(2,3),new Circle(5.2),new Circle(12));
      System.out.printf("2 个圆和 1 个矩形图形的面积和：\n%10.3f",area);
   }
}
```

4. 实验指导

尽管 abstract 类不能创建对象，但 abstract 类声明的对象可以存放子类对象的引用，即成为子类对象的上转型对象。由于 abstract 类可以有 abstract 方法，这样就保证子类必须要重写这些 abstract 方法。由于 Student 类的 area 方法的参数类型是 Geometry，因此可以将其子类的对象的引用传递给 area 方法的参数。因此 area 方法可以通过循环语句让每个参数调用 getArea 方法，计算各自的面积。

可变参数(The variable arguments)是 JDK 1.5 版本后新增的功能。可变参数是指在声明方法时不给出参数列表中从某项直至最后一项参数的名字和个数，但这些参数的类型必须相同。可变参数使用“…”表示若干个参数，这些参数的类型必须相同，最后一个参数必须是参数列表中的最后一个参数。例如：

```
public void f(int … x)
```

那么，方法 f 的参数列表中，从第 1 个至最后一个参数都是 int 型，但连续出现的 int 型参数的个数不确定。称 x 是方法 f 的参数列表中的可变参数的“参数代表”。参数代表可以通过下标运算来表示参数列表中的具体参数，即 x[0]，x[1]，…，x[m]分别表示 x 代表的第 1 个至第 m+1 个参数。

对于 Student 类中的 area(Geometry ... p)方法中的可变参数 p，那么 p[i]就是第 i+1 个参数。

5. 实验后的练习

编写一个 Geometry 的子类 Triangle，可以计算三角形的面积，在主类中让 Student 类的对象 zhang 调用 area 方法计算 1 个三角形和 2 个圆的面积之和。

习　　题

1. 子类将继承父类的哪些成员变量和方法？子类在什么情况下隐藏父类的成员变量和方法？
2. 父类的 final 方法可以被子类重写吗？
3. 什么类中可以有 abstract 方法？
4. 什么叫对象的上转型对象？
5. 下列叙述哪些是正确的？
   A. final 类不可以有子类
   B. abstract 类中只可以有 abstract 方法

C. abstract 类中可以有非 abstract 方法，但该方法不可以用 final 修饰

D. 不可以同时用 final 和 abstract 修饰一个方法

6. 请说出 E 类中 System.out.println 的输出结果。

```
class A {
  double f(double x,double y) {
     return x + y;
  }
}
class B extends A {
  double f(int x,int y) {
     return x * y;
  }
}
public class E {
  public static void main(String args[]) {
      B b = new B();
      System.out.println(b.f(3,5));
      System.out.println(b.f(3.0,5.0));
  }
}
```

7. 请说出 E 类中 System.out.println 的输出结果。

```
class A {
  double f(double x,double y) {
      return x + y;
   }
   static int g(int n) {
      return n * n;
   }
}
class B extends A {
  double f(double x,double y) {
     double m = super.f(x,y);
      return m + x * y;
  }
  static int g(int n) {
      int m = A.g(n);
      return m + n;
  }
}
public class E {
  public static void main(String args[]) {
     B b = new B();
     System.out.println(b.f(10.0,8.0));
     System.out.println(b.g(3));
  }
}
```

第7章 接口与实现

主要内容

- 接口；
- 实现接口；
- 理解接口；
- 接口回调；
- 接口与多态；
- 接口变量做参数；
- 面向接口编程。

第6章学习了子类，其重点是方法重写、对象的上转型对象和多态，尤其强调了面向抽象编程的思想。本章将介绍Java语言中另一种重要的数据类型：接口，以及和接口有关的多态。

7.1 接　口

使用关键字interface来定义一个接口。接口的定义和类的定义很相似，分为接口的声明和接口体，例如：

```
interface  Printable {
   final  int MAX = 100;
   void add();
   float sum(float x ,float y);
}
```

1. 接口声明

接口包含接口声明和接口体，和类不同的是，接口使用关键字interface来表明自己是一个接口，格式：

```
interface 接口的名字
```

2. 接口体

接口体中包含常量的声明(没有变量)和抽象方法两部分。接口体中只有抽象方法，没有普通的方法，而且接口体中所有的常量的访问权限一定都是public(允许省略public、final修饰符)、所有的抽象方法的访问权限一定都是public(允许省略public、abstract修饰符)，如：

```
interface Printable {
    public final int MAX = 100;              //等价写法: int MAX = 100;
    public abstract void add();              //等价写法: void add();
    public abstract float sum(float x ,float y);
}
```

7.2 实现接口

就像鼠标接口由计算机来使用一样，在 Java 语言中，接口由类去实现以便使用接口中的方法。一个类可以实现多个接口，类通过使用关键字 implements 声明自己实现一个或多个接口。如果实现多个接口，用逗号隔开接口名，如 A 类实现 Printable 和 Addable 接口。

```
class A implements Printable,Addable
```

再例如 Animal 的子类 Dog 类实现 Eatable 和 Sleepable 接口。

```
class Dog extends Animal implements Eatable,Sleepable
```

如果一个非抽象类实现了某个接口，那么这个类必须重写该接口的所有方法。需要注意的是，由于接口中的方法一定是 public abstract 方法，所以非抽象类在重写接口方法时不仅要去掉 abstract 修饰给出方法体，而且方法的访问权限一定要明显地用 public 来修饰(否则就降低了访问权限，这是不允许的)。

实现接口的非抽象类一定要重写接口的方法，因此也称这个类实现了接口中的方法。

Java 提供的接口都在相应的包中，通过 import 语句不仅可以引入包中的类，也可以引入包中的接口，例如，

```
import java.io.*;
```

不仅引入了 java.io 包中的类，也同时引入了该包中的接口。

我们也可以自己定义接口，一个 java 源文件就是由类和接口组成的。

例 7.1 中包含有 China 类、Japan 类和 Computable 接口，而且 China 和 Japan 类都实现了 Computable 接口。

【例 7.1】

Computable.java

```
public interface Computable {
   int MAX = 100;
   int f(int x);
}
```

China.java

```
public class China implements Computable {     //China 类实现 Computable 接口
   int number;
   public int f(int x) {                       //不要忘记 public 关键字
      int sum = 0;
      for(int i = 1;i <= x;i++) {
```

```
            sum = sum + i;
        }
        return sum;
    }
}
```

Japan.java

```
public class Japan implements Computable {     //Japan 类实现 Computable 接口
    int number;
    public int f(int x) {
        return 46 + x;
    }
}
```

Example7_1.java

```
public class Example7_1 {
    public static void main(String args[ ]) {
        China zhang;
        Japan henlu;
        zhang = new China();
        henlu = new Japan();
        zhang.number = 28 + Computable.MAX;
        henlu.number = 14 + Computable.MAX;
        System.out.println("zhang 的学号" + zhang.number + ",zhang 求和结果" + zhang.f(100));
        System.out.println("henlu 的学号" + henlu.number + ",henlu 求和结果" + henlu.f(100));
    }
}
```

类重写的接口方法以及接口中的常量可以被类的对象调用,而且常量也可以用接口名直接调用。

接口声明时,如果关键字 interface 前面加上 public 关键字,就称这样的接口是一个 public 接口。public 接口可以被任何一个类实现。如果一个接口不加 public 修饰,就称为友好接口类,友好接口可以被与该接口在同一包中的类实现。

如果父类实现了某个接口,那么子类也就自然实现了该接口,子类不必再显式地使用关键字 implements 声明实现这个接口。

接口也可以被继承,即可以通过关键字 extends 声明一个接口是另一个接口的子接口。由于接口中的方法和常量都是 public 的,子接口将继承父接口中的全部方法和常量。

注:如果一个类声明实现一个接口,但没有重写接口中的所有方法,那么这个类必须是 abstract 类,例如:

```
interface Computable {
    final int MAX = 100;
    void speak(String s);
    int f(int x);
    float g(float x,float y);
}
abstract class A implements Computable {
```

```
        public  int f(int x) {
            int sum = 0;
            for(int i = 1;i <= x;i++) {
               sum = sum + i;
            }
          return sum;
        }
    }
```

7.3 理解接口

接口的语法规则很容易记住，但真正理解接口更重要。读者可能注意到，在例 7.1 中如果去掉接口，并把程序中的 Computable.MAX、Computable.MAX 去掉，上述程序的运行没有任何问题。那为什么要用接口呢?

接口只关心操作，并不关心操作的具体实现，即只关心方法的类型，名称和参数，但不关心方法的具体行为(接口中只有 abstract 方法)。实现同一个接口的两个类就会具有接口规定的方法，但方法的内部细节(方法体的内容)可能不同。例如，如果希望电视机和录音机类都必须有 void on()和 void off()这样的方法，那么就可以要求二者实现同样的接口，该接口中有 void on()和 void off()两个抽象方法。

不同的类可以实现相同的接口，同一个类也可以实现多个接口。当不希望某些类通过继承使得它们具有一些相同的方法时，就可以考虑让这些类去实现相同的接口而不是把它们声明为同一个类的子类。如"客车类"实现一个接口，该接口中有一个"收取费用"的方法，那么这个"客车类"必须具体给出怎样收取费用的操作，即给出方法的方法体，不同车类都可以实现"收取费用"，但"收取费用"的手段可能不相同。但是，如果我们事先在机动车类中定义 2 个抽象方法："收取费用"、"调节温度"，那么所有的子类都要重写这两个方法，即给出方法体，产生各自的收费或控制温度的行为。这显然不符合人们的思维逻辑，因为拖拉机可能不需要有"收取费用"或"调节温度"的功能，而其他的一些类，如飞机、轮船等可能也需要具体实现"收取费用"、"调节温度"。再例如，各式各样的商品，它们可能隶属于不同的公司，工商部门要求都必须具有显示商标的功能(实现同一接口)，但商标的具体制作由各个公司自己去实现。

7.4 接口的 UML 图

表示接口的 UML 图和表示类的 UML 图类似，使用一个长方形描述一个接口的主要构成，将长方形垂直地分为三层。

顶部第 1 层是名字层，接口的名字必须是斜体字形，而且需要用＜＜interface＞＞修饰名字，并且该修饰和名字分列在 2 行。

第 2 层是常量层，列出接口中的常量及类型，格式是"常量名字：类型"。

第 3 层是方法层，也称操作层，列出接口中的方法及返回类型，格式是"方法名字(参数列表)：类型"。

图 7.1 是接口 Computable 的 UML 图。

如果一个类实现了一个接口,那么类和接口的关系是实现关系,称类实现接口。UML 通过使用虚线连接类和它所实现的接口,虚线起始端是类,虚线的终点端是它实现的接口,但终点端使用一个空心的三角形表示虚线的结束。

图 7.2 是 China 和 Japan 类实现 Computable 接口的 UML 图。

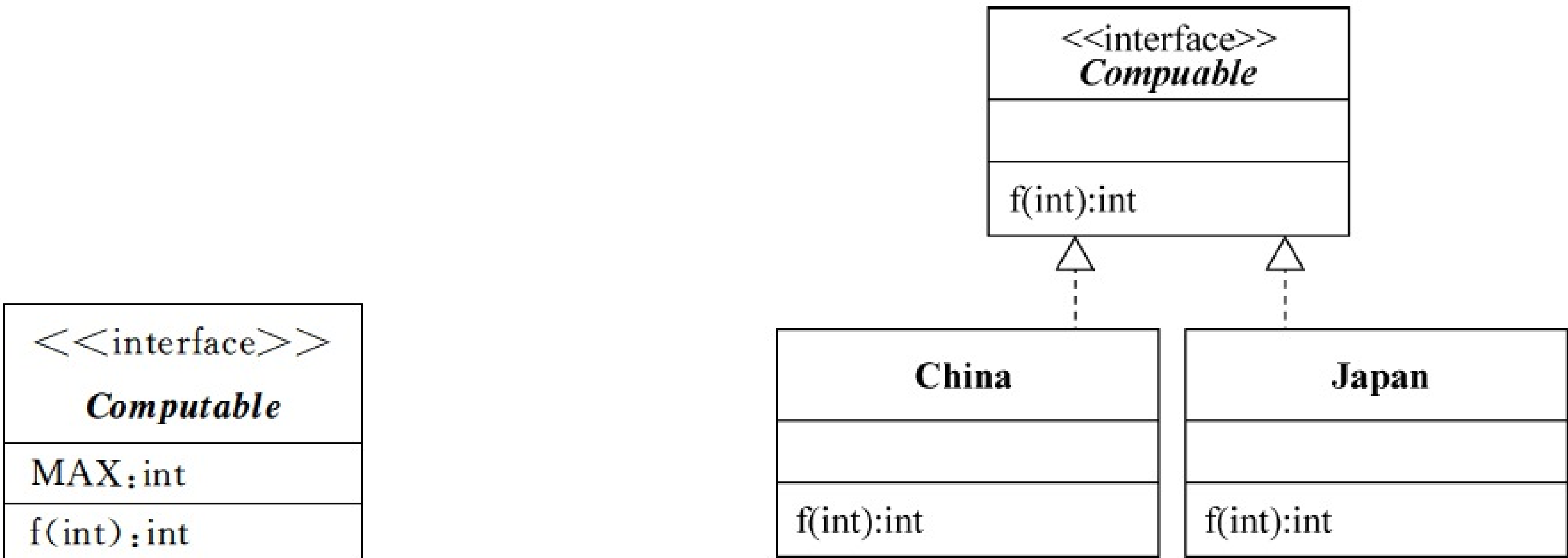


图 7.1　接口 UML 图　　　　图 7.2　实现关系的 UML 图

7.5 接口回调

和类一样,接口也是 Java 中一种重要数据类型,用接口声明的变量称为接口变量。那么接口变量中可以存放怎样的数据呢?

接口属于引用型变量,接口变量中可以存放实现该接口的类的实例的引用,即存放对象的引用。例如,假设 Com 是一个接口,那么就可以用 Com 声明一个变量:

```
Com com;
```

内存模型如图 7.3 所示。称此时的 com 是一个空接口,因为 com 变量中还没有存放实现该接口的类的实例的引用。

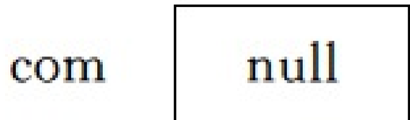


图 7.3　空接口

假设 ImpleCom 类是实现 Com 接口的类,用 ImpleCom 创建名字为 object 的对象,那么 object 对象不仅可以调用 ImpleCom 类中原有的方法,而且也可以调用 ImpleCom 类实现的接口方法,如图 7.4 所示。

```
ImpleCom object = new ImpleCom();
```

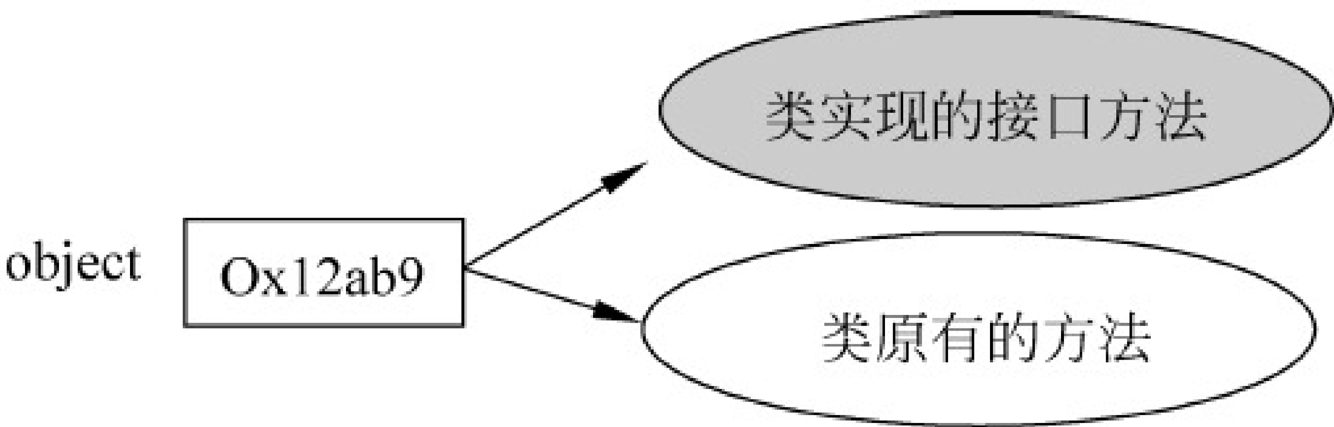


图 7.4　对象调用方法的内存模型

“接口回调”一词是借用了 C 语言中指针回调的术语,表示一个变量的地址在某一个时刻存放在一个指针变量中,那么指针变量就可以操作该变量中存放的数据。

在Java语言中，接口回调是指可以把实现某一接口的类创建的对象的引用赋给该接口声明的接口变量中，那么该接口变量就可以调用被类实现的接口方法。实际上，当接口变量调用被类实现的接口方法时，就是通知相应的对象调用这个方法。

例如，将上述object的对象的引用赋值给com接口，那么内存模型如图7.5所示，箭头示意接口com变量可以调用(称作接口回调)类实现的接口方法。

接口回调非常类似我们在6.7节介绍的上转型对象调用子类重写的方法。

注：接口无法调用类中的其他非接口方法。

例7.2使用了接口的回调技术，程序运行效果如图7.6所示。

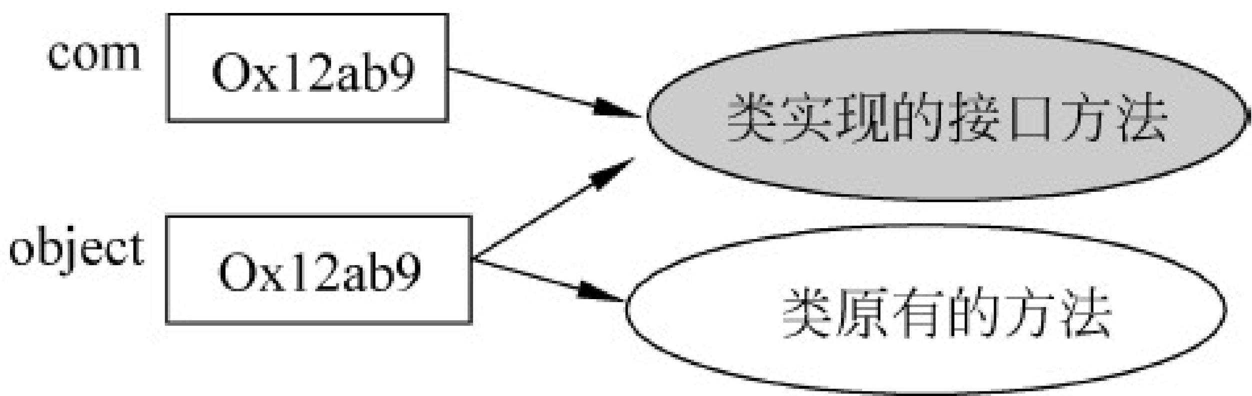


图7.5　接口回调的内存模型



图7.6　接口回调

【例7.2】

Example7_2.java

```
interface  ShowMessage {
   void 显示商标(String s);
}
class TV implements ShowMessage {
   public void 显示商标(String s) {
      System.out.println(s);
   }
}
class PC implements ShowMessage {
   public void 显示商标(String s) {
     System.out.println(s);
   }
}
public class Example7_2 {
   public static void main(String args[ ]) {
      ShowMessage sm;                          //声明接口变量
      sm = new TV();                           //接口变量中存放对象的引用
      sm.显示商标("长城牌电视机");              //接口回调
      sm = new PC();                           //接口变量中存放对象的引用
      sm.显示商标("联想奔月5008PC机");          //接口回调
   }
}
```

7.6　接口与多态

上一节学习了接口回调，即把实现接口的类的实例的引用赋值给接口变量后，该接口变量就可以回调类重写的接口方法。由接口产生的多态就是指不同的类在实现同一个接口时

可能具有不同的实现方式,那么接口变量在回调接口方法时就可能具有多种形态。

例如,对于两个正数 a 和 b,有的人使用算术平均公式:

$$(a+b)/2$$

计算(算术)平均值,而有的人使用几何平均公式:

$$\sqrt{a \times b}$$

计算(几何)平均值。

在例 7.3 中,A 类和 B 都实现了 ComputerAverage 接口,但实现的方式不同。程序运行效果如图 7.7 所示。

```
C:\ch7>java Example7_3
11.23和22.78的算术平均值:17.01
11.23和22.78的几何平均值:15.99
```

图 7.7 接口与多态

【例 7.3】

Example7_3. java

```
interface CompurerAverage {
   public double average(double a,double b);
}
class A implements CompurerAverage {
   public double average(double a,double b) {
       double aver = 0;
       aver = (a + b)/2;
       return aver;
   }
}
class B implements CompurerAverage {
   public double average(double a,double b) {
       double aver = 0;
       aver = Math.sqrt(a * b);
       return aver;
   }
}
public class Example7_3 {
   public static void main(String args[]) {
       CompurerAverage computer;
       double a = 11.23,b = 22.78;
       computer = new A();
       double result =  computer.average(a,b);
       System.out.printf(" %5.2f 和 %5.2f 的算术平均值: %5.2f\n",a,b,result);
       computer = new B();
       result =  computer.average(a,b);
        System.out.printf(" %5.2f 和 %5.2f 的几何平均值: %5.2f",a,b,result);
   }
}
```

7.7 接口变量做参数

如果准备给一个方法的参数传递一个数值,你可能希望该方法的参数的类型是 double 类型,这样一来就可以向该参数传递 byte、int、long、float 和 double 类型的数据。

如果一个方法的参数是接口类型,我们就可以将任何实现该接口的类的实例的引用传

递给该接口参数，那么接口参数就可以回调类实现的接口方法。例 7.4 中 KindHello 中的 lookHello 方法的参数是接口类型，程序运行效果如图 7.8 所示。

```
C:\ch7>java Example7_4
中国人习惯问候语：你好,吃饭了吗?
英国人习惯问候语:你好,天气不错
```

图 7.8 接口与参数

【例 7.4】

Example7_4.java

```
interface SpeakHello {
     void speakHello();
}
class Chinese implements SpeakHello {
   public  void speakHello() {
       System.out.println("中国人习惯问候语: 你好,吃饭了吗? ");
   }
}
class English implements SpeakHello {
    public  void speakHello() {
       System.out.println("英国人习惯问候语:你好,天气不错 ");
    }
}
class KindHello {
   public void lookHello(SpeakHello hello) {    //接口类型参数
       hello.speakHello();                      //接口回调
   }
}
public class Example7_4 {
   public static void main(String args[]) {
       KindHello kindHello = new KindHello();
       kindHello.lookHello(new Chinese());
       kindHello.lookHello(new English());
   }
}
```

注：如果源文件再增加若干个类似 Chinese 和 English 的类，KindHello 类不需要做任何修改。

7.8 abstract 类与接口的比较

接口和 abstract 类的比较如下。

(1) abstract 类和接口都可以有 abstract 方法。

(2) 接口中只可以有常量，不能有变量；而 abstract 类中即可以有常量也可以有变量。

(3) abstract 类中也可以有非 abstract 方法，接口不可以。

在设计程序时应当根据具体的分析来确定是使用抽象类还是接口。abstract 类除了提供重要的需要子类重写的 abstract 方法外，也提供了子类可以继承的变量和非 abstract 方法。如果某个问题需要使用继承才能更好地解决，例如，子类除了需要重写父类的 abstract 方法，还需要从父类继承一些变量或继承一些重要的非 abstract 方法，就可以考虑用 abstract 类。如果某个问题不需要继承，只是需要若干个类给出某些重要的 abstract 方法

的实现细节,就可以考虑使用接口。

7.9 面向接口编程

在上一章(第 6 章)的 6.10 节曾介绍了面向抽象编程的思想,主要是涉及怎样面向抽象类去思考问题。由于抽象类最本质的特性就是可以包含抽象方法,这一点和接口类似,只不过接口中只有抽象方法而已。抽象类将其抽象方法的实现交给其子类,而接口将其抽象方法的实现交给实现该接口的类。本节的思想和 6.10 节中的类似,在设计程序时,学习怎样面向接口去设计程序。接口只关心操作,但不关心这些操作的具体实现细节,可以使我们把主要精力放在程序的设计上,而不必拘泥于细节的实现。也就是说,可以通过在接口中声明若干个 abstract 方法,表明这些方法的重要性,方法体的内容细节由实现接口的类去完成。使用接口进行程序设计的核心思想是使用接口回调,即接口变量存放实现该接口的类的对象的引用,从而接口变量就可以回调类实现的接口方法。利用接口也可以体现程序设计的"开-闭"原则(见 6.11 节),即对扩展开放,对修改关闭。例如,程序的主要设计者可以设计出如图 7.9 所示的一种结构关系。

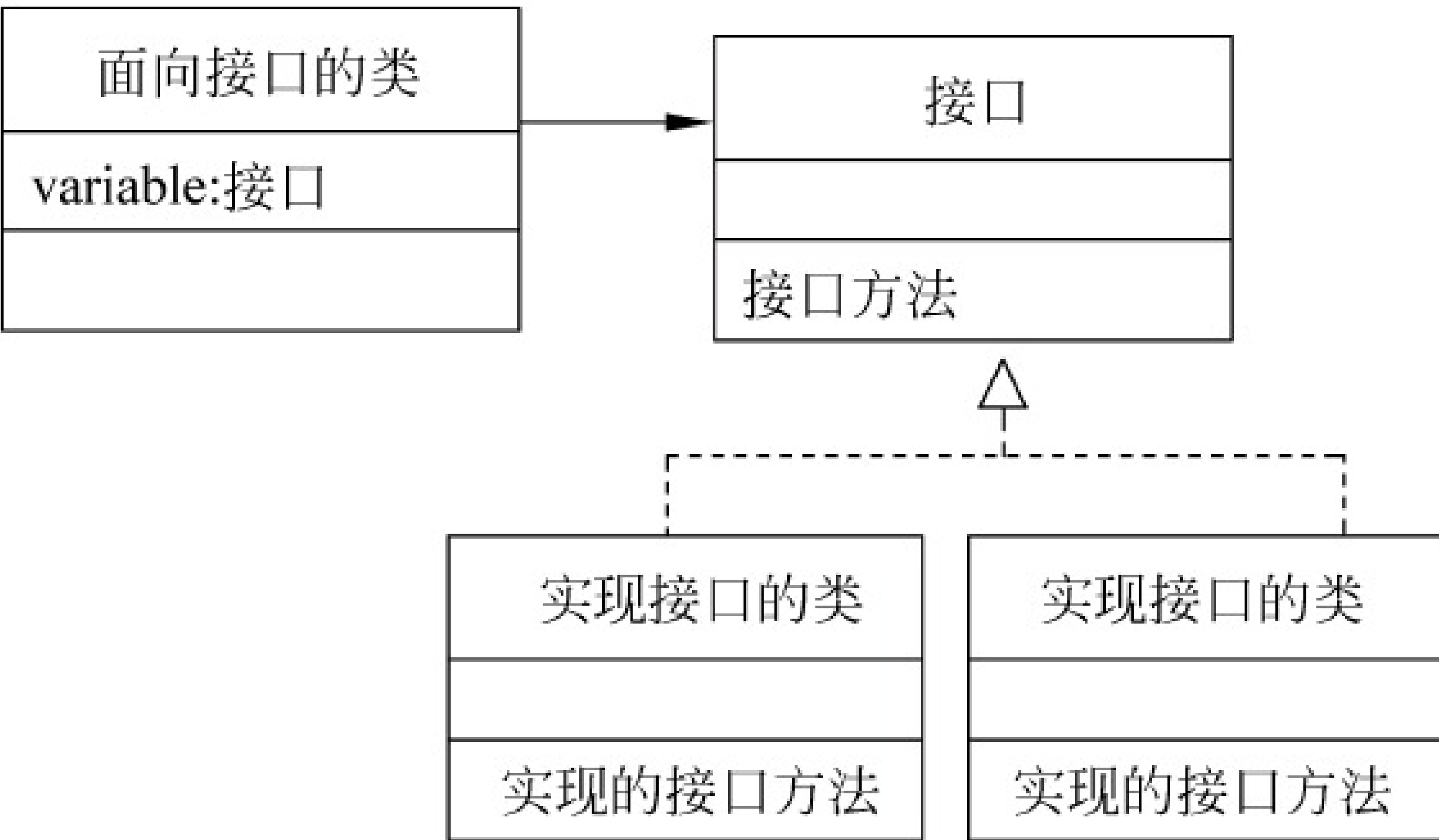


图 7.9　UML 类图

从图 7.9 可以看出,当程序再增加实现接口的类(有其他设计者去实现),接口变量 variable 所在的类不需要做任何修改,就可以回调类重写的接口方法。

当然,在程序设计好后,首先应当对接口的修改"关闭",否则,一旦修改接口,例如,为它再增加一个 abstract 方法,那么实现该接口的类都需要做出修改。但是,程序设计好后,应当对增加实现接口的类"开放",即在程序中再增加实现接口的类时,不需要修改其他重要的类。

为了进一步了理解面向接口编程,我们给出下列问题。

设计一个广告牌,希望设计的广告牌可以展示许多公司的广告词。

1. 问题的分析

如果我们设计的创建广告牌类中用某个具体公司类,例如联想公司类,声明了对象,那么我们的广告牌就缺少弹性,因为一旦用户需要广告牌展示其他公司的广告词,就需要广告牌类的代码,例如用长虹公司声明成员变量。

如果每当用户有新的需求,就会导致修改类的某部分代码,那么就应当将这部分代码从

该类中分割出去，使它和类中其他稳定的代码之间是松耦合关系（否则系统缺乏弹性、难以维护），即将每种可能的变化对应地交给实现接口的类（或抽象类的子类，见6.10节）去负责完成。

2. 设计接口

根据以上对问题的分析，首先设计一个接口Avertisement，该接口有两个方法：showAdvertisement()和getCorpName()，那么实现Avertisement接口的类必须重写showAdvertisement()和getCorpName()方法，即要求各个公司给出具体的广告词和公司的名称。

3. 设计广告牌类

然后我们设计AdvertisementBoard类（广告牌），该类有一个show(Advertisement adver)方法，该方法的参数adver是Advertisement接口类型（就像人们常说的，广告牌对外留有接口）。显然，该参数adver可以存放任何实现Advertisement接口的类的对象的引用，并回调类重写的接口方法showAdvertisement()来显示公司的广告词、回调类重写的接口方法getCorpName()来显示公司的名称。

例7.5中除了主类外，还有Avertisement接口及实现该接口的WhiteCloudCorp（白云公司）和BlackLandCorp（黑土公司），以及面向接口的AdvertisementBoard类（广告牌），程序运行效果如图7.10所示。

```
C:\ch7>java Example7_5
黑土集团的广告词如下:
**************
劳动是爹
土地是妈
**************
白云有限公司的广告词如下:
@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
飞机中的战斗机，哎yes!
@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
```

图7.10 体现"开-闭"原则

【例7.5】

Advertisement.java

```
public interface Advertisement {                    //接口
      public void showAdvertisement();
      public String getCorpName();
}
```

AdvertisementBoard.java

```
public class AdvertisementBoard {                   //负责创建广告牌
   public void show(Advertisement adver) {
       System.out.println(adver.getCorpName() + "的广告词如下:");
       adver.showAdvertisement();                   //接口回调
   }
}
```

WhiteCloudCorp.java

```
public class WhiteCloudCorp implements Advertisement { //PhilipsCorp实现Avertisement接口
   public void showAdvertisement(){
      System.out.println("@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@");
      System.out.printf("飞机中的战斗机,哎 yes!\n");
      System.out.println("@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@");
   }
   public String getCorpName() {
      return "白云有限公司" ;
   }
}
```

BlackLandCorp.java

```
public class BlackLandCorp implements Advertisement {
   public void showAdvertisement(){
      System.out.println("**************");
      System.out.printf("劳动是爹\n土地是妈\n");
      System.out.println("**************");
   }
   public String getCorpName() {
      return "黑土集团" ;
   }
}
```

Example7_5.java

```
public class Example7_5 {
   public static void main(String args[]) {
      AdvertisementBoard board = new AdvertisementBoard();
      board.show(new BlackLandCorp());
      board.show(new WhiteCloudCorp());
   }
}
```

例 7.5 中涉及的主要类的 UML 图如图 7.11 所示。

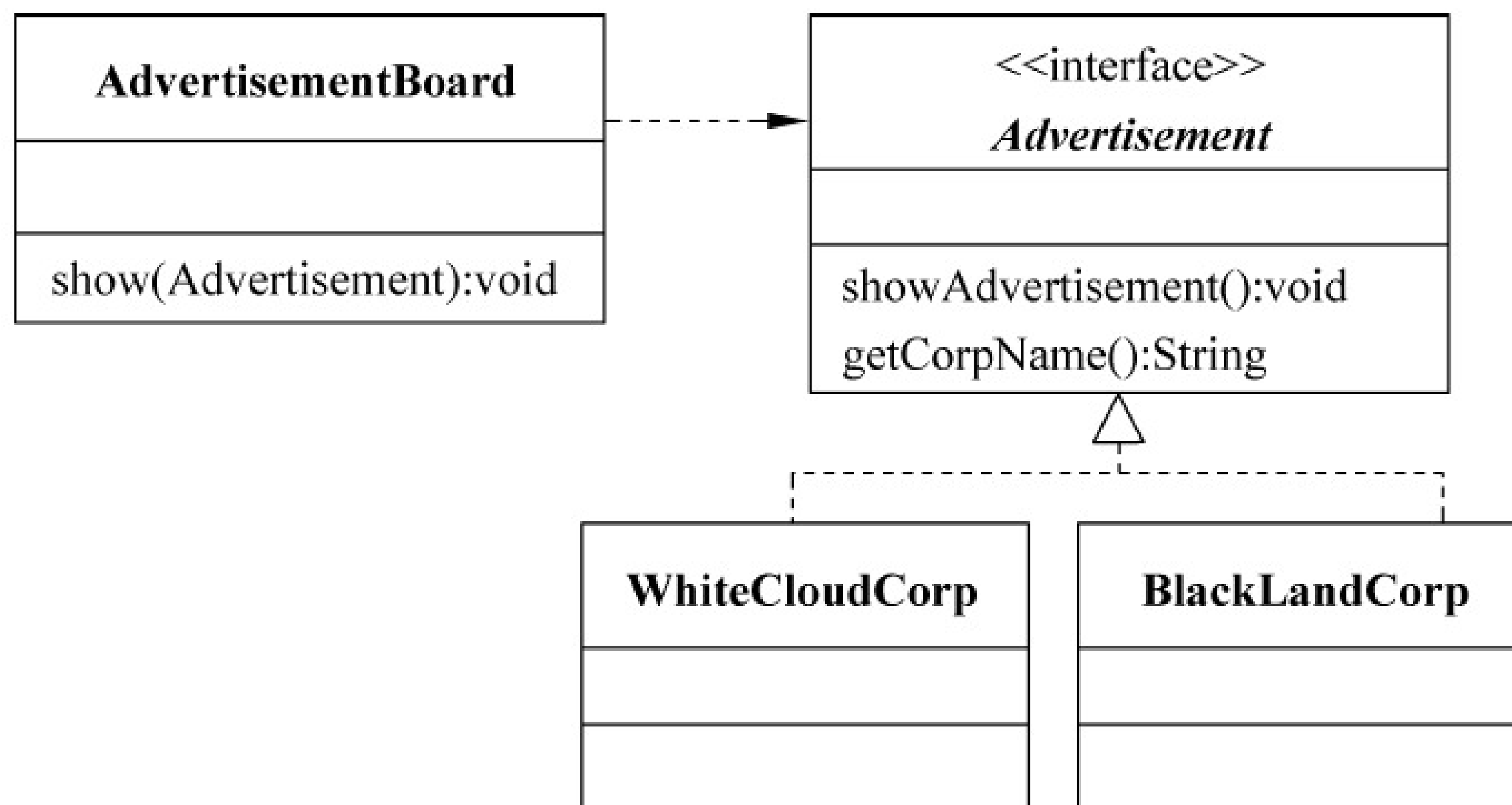


图 7.11　UML 类图

从 UML 图可以看出 AdvertisementBoard 类是面向接口 Advertisement 设计的，因此如果再增加一个 Java 源文件，该源文件有一个实现 Advertisement 接口的类 PhilipsCorp，那么 AdvertisementBoard 类不需要做任何修改，应用程序就可以使用代码：

```
board.show(new IBMCorp());
```

显示 Philips 公司的广告词。

如果将例 7.5 中的 Advertisement 接口、AdvertisementBoard 类以及 WhiteCloudCorp 和 BlackLandCorp 类看作一个小的开发框架，将 Example7_5 看作使用该框架的用户程序，那么框架满足“开-闭”原则，该框架相对用户的需求就比较容易维护，因为，当用户程序需要使用广告牌显示 Philips 公司的广告词时，只需简单地扩展框架，即在框架中增加一个实现

Advertisement 接口的 PhilipsCorp 类，而无须修改框架中的其他类。

7.10 上机实践

1. 实验目的

接口回调是多态的另一种体现，接口回调是指可以把使用某一接口的类创建的对象的引用赋给该接口声明的接口变量中，那么该接口变量就可以调用被类实现的接口中的方法，当接口变量调用被类实现的接口中的方法时，就是通知相应的对象调用接口的方法，这一过程称为对象功能的接口回调。所谓面向接口编程，是指当设计某种重要的类时，不让该类面向具体的类，而是面向接口，即设计类中的重要数据是接口声明的变量，而不是具体类声明的对象。本实验的目的是让学生掌握接口回调和面向接口编程思想。

2. 实验要求

小狗在不同环境条件下可能呈现不同的状态，小狗通过调用 cry()方法体现自己的当前的状态。要求用接口封装小狗的状态。具体要求如下。

(1) 编写一个接口 DogState，该接口有一个名字为 void showState()的方法。

(2) 编写 Dog 类，该类中有一个 DogState 接口声明的变量 state。另外，该类有一个 cry()方法，在该方法中让接口 state 回调 showState()方法。即 Dog 对象通过 cry()方法来体现自己目前的状态。

(3) 编写若干个实现 DogState 接口的类，负责刻画小狗的各种状态。

(4) 编写主类，在主类中用 Dog 创建小狗，并让小狗调用 cry 方法体现自己的状态。程序运行参考效果如图 7.12 所示。

```
在主人面前,听主人的命令
遇到敌人狂叫, 并冲向去很咬敌人
遇到朋友晃动尾巴,表示欢迎
```

图 7.12 小狗的状态

3. 程序模板

请按模板要求，将【代码】替换为 Java 程序代码。

CheckDogState.java

```
interface DogState {
    public void showState();
}
class SoftlyState implements DogState {
   【代码 1】                              //重写 public void showState()
}
class MeetEnemyState implements DogState {
   【代码 2】                              //重写 public void showState()
}
class MeetFriendState implements DogState {
   【代码 3】                              //重写 public void showState()
}
class Dog {
   DogState  state;
   public void cry() {
      state.showState();
   }
   public void setState(DogState s) {
      state = s;
```

```
    }
}
public class E {
   public static void main(String args[]) {
      Dog yellowDog = new Dog();
      yellowDog.setState(new SoftlyState());
      yellowDog.cry();
      yellowDog.setState(new MeetEnemyState());
      yellowDog.cry();
      yellowDog.setState(new MeetFriendState());
      yellowDog.cry();
   }
}
```

4. 实验指导

接口 DogState 规定了状态的方法名称,因此,实现该接口的类,例如 MeetEnemyState 类,必须具体实现接口中的方法 public void showState(),以便体现小狗遇到敌人时是怎样的状态,例如,程序中的代码 2 可以是:

```
public void showState() {
     System.out.println("遇到敌人狂叫,并冲向去很咬敌人");
}
```

5. 实验后的练习

由于 Dog 类是面向 DogState 接口,并让小狗通过 cry 方法来体现自己的状态,因此当再增加一个实现 DogState 接口的类后(即给小狗增加一种状态),Dog 类不需要进行修改。请增加如下的类。

```
class MeetAnotherDog implements DogState {
   public void showState() {
       System.out.println("嬉戏");
   }
}
```

并在主类中测试小狗遇到同类时调用 cry()的效果。

习　　题

1. 接口中能声明变量吗?
2. 接口中能定义非抽象方法吗?
3. 什么叫接口的回调?
4. 请说出 E 类中 System.out.println 的输出结果。

```
interface A {
   double f(double x,double y);
}
class B implements A {
  public double f(double x,double y) {
```

```
        return x * y;
    }
    int g(int a,int b) {
        return a + b;
    }
}
public class E {
public static void main(String args[]) {
        A a = new B();
        System.out.println(a.f(3,5));
        B b = (B)a;
        System.out.println(b.g(3,5));
    }
}
```

5. 请说出 E 类中 System.out.println 的输出结果。

```
interface Com {
    int add(int a,int b);
}
abstract class A {
    abstract int add(int a,int b);
}
class B extends A implements Com{
    public int add(int a,int b) {
        return a + b;
    }
}
public class E {
public static void main(String args[]) {
        B b = new B();
        Com com = b;
        System.out.println(com.add(12,6));
        A a = b;
        System.out.println(a.add(10,5));
    }
}
```

第8章　内部类与异常类

主要内容

- 内部类；
- 匿名类；
- 异常类；
- 断言。

8.1 内　部　类

我们已经知道，类可以有两种重要的成员：成员变量和方法，实际上Java还允许类可以有一种成员：内部类。

Java支持在一个类中声明另一个类，这样的类称作内部类，而包含内部类的类称为内部类的外嵌类。内部类的外嵌类的成员变量在内部类中仍然有效，内部类中的方法也可以调用外嵌类中的方法。

内部类的类体中不可以声明类变量和类方法。外嵌类的类体中可以用内部类声明对象，作为外嵌类的成员。

内部类仅供它的外嵌类使用，其他类不可以用某个类的内部类声明对象。另外，由于内部类的外嵌类的成员变量在内部类中仍然有效，使得内部类和外嵌类的交互更加方便。

例如，某种类型的农场饲养了一种特殊种类的牛，但不希望其他农场饲养这种特殊种类的牛，那么这种类型的农场就可以将创建这种特殊种牛的类作为自己的内部类。

例8.1中有一个RedCowForm（红牛农场）类，该类中有一个名字为RedCow（红牛）的内部类。程序运行效果如图8.1所示。

```
C:\ch8>java Example8_1
偶是红牛,身高:150cm 体重:112kg,生活在红牛农场
```

图8.1　使用内部类

【例8.1】

RedCowForm.java

```
public class RedCowForm {
   String formName;
   RedCow cow;                          //内部类声明对象
   RedCowForm() {
   }
   RedCowForm(String s) {
      cow = new RedCow(150,112,5000);
      formName = s;
   }
```

```
    public void showCowMess() {
        cow.speak();
    }
    class RedCow {                          //内部类的声明
        String cowName = "红牛";
        int height,weight,price;
        RedCow(int h,int w,int p){
            height = h;
            weight = w;
            price = p;
        }
        void speak() {
            System.out.println("偶是" + cowName + ",身高:" + height +
                               "cm 体重:" + weight + "kg,生活在" + formName);
        }
    }
}
```

Example8_1.java

```
public class Example8_1 {
    public static void main(String args[]) {
        RedCowForm form = new RedCowForm("红牛农场");
        form.showCowMess();
    }
}
```

需要特别注意的是,Java 编译器生成的内部类的字节码文件的名字和通常的类不同,内部类对应的字节码文件的名字格式是"外嵌类名$内部类名",例如,例 8.1 中内部类的字节码文件是 RedCowForm$RedCow.class。因此,当需要把字节码文件复制给其他开发人员时,不要忘记了内部类的字节码文件。

8.2 匿名类

8.2.1 和子类有关的匿名类

假如没有显示地声明一个类的子类,而又想用子类创建一个对象,那么该如何实现这一目的呢?Java 允许我们直接使用一个类的子类的类体创建一个子类对象,也就是说,创建子类对象时,除了使用父类的构造方法外还有类体,此类体被认为是一个子类去掉类声明后的类体,称作匿名类。匿名类就是一个子类,由于无名可用,所以不可能用匿名类声明对象,但却可以直接用匿名类创建一个对象。

假设 Bank 是类,那么下列代码就是用 Bank 的一个子类(匿名类)创建对象。

```
new Bank() {
    匿名类的类体
  };
```

因此,匿名类可以继承父类的方法,也可以重写父类的方法。使用匿名类时,必然是在

某个类中直接用匿名类创建对象,因此匿名类一定是内部类,匿名类可以访问外嵌类中的成员变量和方法,匿名类的类体中不可以声明 static 成员变量和 static 方法。

由于匿名类是一个子类,但没有类名,所以在用匿名类创建对象时,要直接使用父类的构造方法。

尽管匿名类创建的对象没有经过类声明步骤,但匿名对象的引用可以传递给一个匹配的参数,匿名类的常用的方式是向方法的参数传值。

例如,用户程序中的一个对象需要调用如下方法。

```
void f(A a){
}
```

该方法的参数类型是 A 类,用户希望向方法传递 A 的子类对象,但系统没有提供符合要求的子类,那么用户在编写代码时就可以考虑使用匿名类。

例 8.2 中,抽象类 InputAlphabet 有 input()方法,而且该类有一个 InputEnglish 子类,这个子类重写的 input()方法可以输出英文字母表。

例 8.2 中的 ShowBoard 类的 showMess(InputAlphabet show)方法的参数是 InputAlphabet 类型的对象,用户在编写程序时,希望使用 ShowBoard 类的对象调用 showMess(InputAlphabet show)输出英文字母表和希腊字母表,但系统没有提供输出希腊字母表的子类,因此用户在主类的 main 方法中,向 showMess 方法的参数传递了一个匿名类的对象,该对象负责输出希腊字母表。运行效果如图 8.2 所示。

```
C:\ch8>java Example8_2
  a  b  c  d  e  f  g  h  i  j  k  l
α  β  γ  δ  ε  ζ  η  θ  ι
υ  φ  χ  ψ  ω
```

图 8.2 和子类有关的匿名类

【例 8.2】

InputAlphabet.java

```
abstract class InputAlphabet {
   public abstract void input();
}
```

InputEnglish.java

```
public class InputEnglish extends InputAlphabet {
   public void input() {
      for(char c = 'a';c <= 'z';c++) {
         System.out.printf("%3c",c);
      }
   }
}
```

ShowBoard.java

```
public class ShowBoard {
   void showMess(InputAlphabet show) {
     show.input();
   }
}
```

Example8_2.java

```
public class Example8_2 {
   public static void main(String args[]) {
        ShowBoard board = new ShowBoard();
        board.showMess(new InputEnglish());        //向参数传递 InputAlphabet 的子类对象
        board.showMess(new InputAlphabet()         //向参数传递 InputAlphabet 的匿名子类对象
                        {  public void input()
                           {  for(char c = 'α';c <= 'ω';c++)  //输出希腊字母
                                 System.out.printf("%3c",c);
                           }
                        }
                      );
   }
}
```

8.2.2 和接口有关的匿名类

假设 Computable 是一个接口，那么，Java 允许直接用接口名和一个类体创建一个匿名对象，此类体被认为是实现了 Computable 接口的类去掉类声明后的类体，称作匿名类。下列代码就是用实现了 Computable 接口的类(匿名类)创建对象。

```
new Computable() {
  实现接口的匿名类的类体
};
```

如果某个方法的参数是接口类型，那么可以使用接口名和类体组合创建一个匿名对象传递给方法的参数，类体必须要重写接口中的全部方法。例如，对于

```
void f(ComPutable  x)
```

其中的参数 x 是接口，那么在调用 f 时，可以向 f 的参数 x 传递一个匿名对象，例如：

```
f(new ComPutable() {
     实现接口的匿名类的类体
})
```

在例 8.3 中，演示了和接口有关的匿名类的用法，运行效果如图 8.3 所示。

```
C:\ch8>java Example8_3
hello, you are welcome!
你好，欢迎光临!
```

图 8.3　和接口有关的匿名类

【例 8.3】

Example6_3.java

```
interface SpeakHello {
     void speak();
}
class  HelloMachine {
   public void turnOn(SpeakHello hello) {
       hello.speak();
   }
}
```

```
public class Example8_3 {
   public static void main(String args[]) {
      HelloMachine machine = new HelloMachine();
      machine.turnOn( new SpeakHello(){
                           public void speak() {
                              System.out.println("hello,you are welcome!");
                           }
                       }
                    );
      machine.turnOn( new SpeakHello(){
                           public void speak() {
                               System.out.println("你好,欢迎光临!");
                           }
                       }
                    );
   }
}
```

8.3 异　常　类

所谓异常就是程序运行时可能出现一些错误,例如试图打开一个根本不存在的文件等,异常处理将会改变程序的控制流程,让程序有机会对错误做出处理。这一节将对异常给出初步的介绍,而 Java 程序中出现的具体异常问题在相应的章节中还将讲述。

Java 的异常出现在方法调用过程中,即在方法调用过程中抛出异常对象,终止当前方法的继续执行,同时导致程序运行出现异常,并等待处理。例如,流对象在调用 read 方法读取一个不存在的文件时,就会抛出 IOException 异常对象。异常对象可以调用如下方法得到或输出有关异常的信息。

```
public String getMessage();
public void printStackTrace();
public String toString();
```

8.3.1　try-catch 语句

Java 使用 try-catch 语句来处理异常,将可能出现的异常操作放在 try-catch 语句的 try 部分,当 try 部分中的某个方法调用发生异常后,try 部分将立刻结束执行,而转向执行相应的 catch 部分;所以程序可以将发生异常后的处理放在 catch 部分。try-catch 语句可以由几个 catch 组成,分别处理发生的相应异常。

try-catch 语句的格式如下。

```
try {
    包含可能发生异常的语句
}
catch(ExceptionSubClass1  e) {
    …
}
```

```
catch(ExceptionSubClass2  e) {
     …
}
```

各个 catch 参数中的异常类都是 Exception 的某个子类，表明 try 部分可能发生的异常，这些子类之间不能有父子关系，否则保留一个含有父类参数的 catch 即可。

java.lang 包中的 Integer 类调用其类方法：

```
public static int parseInt(String s)
```

可以将“数字”格式的字符串，如"6789"，转化为 int 型数据，但是当试图将字符串“ab89”转换成数字时，例如：

```
int number = Integer.parseInt("ab89");
```

方法 parseInt()在执行过程中就会抛出 NumberFormatException 对象，即程序运行出现 NumberFormatException 异常。

例 8.4 给出了 try-catch 语句的用法，程序运行效果如图 8.4 所示。

```
C:\ch8>java Example8_4
发生异常:For input string: "ab89"
n=0,m=8888,t=1000
n=678,m=123,t=5555
```

图 8.4　处理异常

【例 8.4】

Example6_4.java

```
public class Example8_4 {
    public static void main(String args[ ]) {
      int n = 0,m = 0,t = 1000;
      try{   m = Integer.parseInt("8888");
             n = Integer.parseInt("ab89");          //发生异常,转向 catch
             t = 7777;                              //t 没有机会被赋值
      }
      catch(NumberFormatException e) {
             System.out.println("发生异常:" + e.getMessage());
      }
      System.out.println("n = " + n + ",m = " + m + ",t = " + t);
      try{   m = Integer.parseInt("123");
             n = Integer.parseInt("678");
             t = 5555;                              //t 被赋值
      }
      catch(NumberFormatException e) {
             System.out.println("发生异常:" + e.getMessage());
      }
      System.out.println("n = " + n + ",m = " + m + ",t = " + t);
    }
}
```

8.3.2　自定义异常类

在编写程序时可以扩展 Exception 类定义自己的异常类，然后根据程序的需要来规定哪些方法产生这样的异常。一个方法在声明时可以使用 throws 关键字声明要产生的若干个异常，并在该方法的方法体中具体给出产生异常的操作，即用相应的异常类创建对象，并

使用 throw 关键字抛出该异常对象,导致该方法结束执行。程序必须在 try-catch 块语句中调用能发生异常的方法,其中 catch 的作用就是捕获 throw 方法抛出的异常对象。

注:throw 是 Java 的关键字,该关键字的作用就是抛出异常. throw 和 throws 是两个不同的关键字。

通常情况下,计算两个整数之和的方法不应当有任何异常发生,但是,对某些特殊程序,可能不允许同号的整数做求和运算,例如当一个整数代表收入,一个整数代表支出时,这两个整数就不能是同号。在例 8.5 中,Bank 类中有一个 income(int in,int out)方法,对象调用该方法时,必须向参数 in 传递正整数、向参数 out 传递负数,并且 in+out 必须大于等于 0,否则该方法就抛出异常。因此,Bank 类在声明 income(int in,int out)方法时,使用 throws 关键字声明要产生的异常。程序运行效果如图 8.5 所示。

```
C:\ch8>java Example8_5
本次计算出的纯收入是:100元
本次计算出的纯收入是:200元
本次计算出的纯收入是:300元
银行目前有600元
计算收益的过程出现如下问题:
入账资金200是负数或支出100是正数,不符合系统要求.
银行目前有600元
```

图 8.5 自定义异常

【例 8.5】

BankException.java

```
public class BankException extends Exception {
   String message;
   public BankException(int m,int n) {
       message = "入账资金" + m + "是负数或支出" + n + "是正数,不符合系统要求.";
   }
   public String warnMess() {
       return message;
   }
}
```

Bank.java

```
public class Bank {
    int money;
    public void income(int in, int out) throws BankException {
       if(in <= 0||out >= 0||in + out <= 0) {
          throw new BankException(in,out);        //方法抛出异常,导致方法结束
       }
       int netIncome = in + out;
       System.out.printf("本次计算出的纯收入是: %d元\n",netIncome);
       money = money + netIncome;
    }
    public int getMoney() {
       return money;
    }
}
```

Example8_5.java

```
public class Example8_5 {
   public static void main(String args[]) {
      Bank bank = new Bank();
      try{   bank.income(200, - 100);
```

```
            bank.income(300, -100);
            bank.income(400, -100);
            System.out.printf("银行目前有%d元\n",bank.money);
            bank.income(200, 100);             //发生 BankException 异常,转向去执行 catch
            bank.income(99999, -100);          //没有机会被执行
        }
        catch(BankException e) {
            System.out.println("计算收益的过程出现如下问题:");
            System.out.println(e.warnMess());
        }
        System.out.printf("银行目前有%d元\n",bank.money);
    }
}
```

8.3.3 finally 子语句

下面介绍带 finally 子语句的 try-catch 语句。语法格式如下。

```
try{}
catch(ExceptionSubClass e){ }
finally{}
```

其执行机制是：在执行 try-catch 语句后,执行 finally 子语句,也就是说,无论在 try 部分是否发生过异常,finally 子语句都会被执行。

但需要注意以下两种特殊情况。

- 如果在 try-catch 语句中执行了 return 语句,那么 finally 子语句仍然会被执行。
- try-catch 语句中执行了程序退出代码,即执行 System.exit(0);,则不执行 finally 子语句(当然包括其后的所有语句)。

例 8.6 使用了带 finally 子语句的 try-catch 语句。例 8.6 中模拟向货船上装载集装箱,如果货船超重,那么货船认为这是一个异常,将拒绝装载集装箱,但无论是否发生异常,货船都需要正点启航。运行效果如图 8.6 所示。

```
目前装载了600吨货物
目前装载了1000吨货物
超重
无法再装载重量是367吨的集装箱
货船将正点启航
```

图 8.6　货船装载集装箱

【例 8.6】

DangerException.java

```
public class DangerException extends Exception {
   final String message = "超重";
   public String warnMess() {
       return message;
   }
}
```

CargoBoat.java

```
public class CargoBoat {
     int realContent;                             //装载的重量
     int maxContent;                              //最大装载量
     public void setMaxContent(int c) {
```

```
            maxContent = c;
        }
        public void loading(int m) throws DangerException {
          realContent += m;
          if(realContent > maxContent) {
             throw new DangerException();
          }
          System.out.println("目前装载了" + realContent + "吨货物");
        }
}
```

Example8_6.java

```
public class Example8_6 {
   public static void main(String args[]) {
      CargoBoat ship = new CargoBoat();
      ship.setMaxContent(1000);
      int m = 600;
      try{
           ship.loading(m);
           m = 400;
           ship.loading(m);
           m = 367;
           ship.loading(m);
           m = 555;
           ship.loading(m);
      }
      catch(DangerException e) {
           System.out.println(e.warnMess());
           System.out.println("无法再装载重量是" + m + "吨的集装箱");
      }
      finally {
          System.out.printf("货船将正点启航");
      }
   }
}
```

8.4 断　　言

断言语句在调试代码阶段非常有用,断言语句一般用于程序不准备通过捕获异常来处理的错误,例如,当发生某个错误时,要求程序必须立即停止执行。在调试代码阶段让断言语句发挥作用,这样就可以发现一些致命的错误,当程序正式运行时就可以关闭断言语句,但仍把断言语句保留在源代码中,如果以后应用程又需要调试,可以重新启用断言语句。

使用关键字 assert 声明一条断言语句,断言语句有以下两种格式。

```
assert booleanExpression;
assert booleanExpression:messageException;
```

其中 booleanExpression 必须是求值为 boolean 型的表达式;messageException 可以是

求值为字符串的表达式。

如果使用

```
assert booleanExpression;
```

形式的断言语句，当 booleanExpression 的值是 false 时，程序从断言语句处停止执行；当 booleanExpression 的值是 true 时，程序从断言语句处继续执行。

如果使用

```
assert booleanExpression:messageException;
```

形式的断言语句，当 booleanExpression 的值是 false 时，程序从断言语句处停止执行，并输出 messageException 表达式的值，提示用户出现了怎样的问题；当 booleanExpression 的值是 true 时，程序从断言语句处继续执行。

当使用 java 解释器直接运行应用程序时，默认地关闭断言语句，在调试程序时可以使用-ea 启用断言语句，例如

```
java - ea mainClass
```

例 8.7 中，使用一个数组存放某学生 5 门课程的成绩，程序准备计算学生的成绩的总和。在调试程序时使用了断言语句，如果发现成绩有负数，程序立刻结束执行。程序调试运行效果如图 8.7 所示。

```
C:\ch8>java -ea Example8_6
Exception in thread "main" java.lang.AssertionError: 负数不能是成绩
        at Example8_6.main(Example8_6.java:7)
```

图 8.7 使用断言语句调试程序

【例 8.7】

Example8_7.java

```
import java.util.Scanner;
public class Example8_7 {
  public static void main (String args[ ]) {
       int [] score = { - 120,98,89,120,99};
       int sum = 0;
       for(int number:score) {
          assert number > 0:"负数不能是成绩";
          sum = sum + number;
       }
       System.out.println("总成绩:" + sum);
   }
}
```

8.5 上机实践

1. 实验目的

Java 使用 try-catch 语句来处理异常，将可能出现的异常操作放在 try-catch 语句的 try 部分，一旦 try 部分抛出异常对象，例如调用某个抛出异常的方法抛出了异常对象，那么，try

部分将立刻结束执行,而转向执行相应的 catch 部分。本实验的目的是让学生掌握使用 try-catch 语句。

2. 实验要求

车站检查危险品的设备,如果发现危险品会发出警告。编程模拟设备发现危险品。

(1) 编写一个 Exception 的子类 DangerException,该子类可以创建异常对象,该异常对象调用 toShow()方法输出"属于危险品"。

(2) 编写一个 Machine 类,该类的方法 checkBag(Goods goods)当发现参数 goods 是危险品时(即 goods 的 isDanger 属性的值是 true 时)将抛出 DangerException 异常。

(3) 程序在主类的 main 方法中的 try-catch 语句的 try 部分让 Machine 类的实例调用 checkBag(Goods goods)方法,一旦发现危险品,就在 try-catch 语句的 catch 部分处理危险品。程序运行参考效果如图 8.8 所示。

```
危险品! 炸药被禁止!
苹果检查通过
```

图 8.8 检查危险品

3. 程序模板

请按模板要求,将【代码】替换为 Java 程序代码。

Check. java

```
class Goods {
   boolean isDanger;
   String name;
   Goods(String name) {
      this.name = name;
   }
   public void setIsDanger(boolean boo) {
      isDanger = boo;
   }
   public boolean isDanger() {
      return isDanger;
   }
   public String getName() {
      return name;
   }
}
class DangerException extends Exception {
   String message;
   public DangerException() {
       message = "危险品!";
   }
   public void toShow() {
       System.out.print(message + " ");
   }
}
class Machine {
   public void checkBag(Goods goods) throws DangerException {
      if(goods.isDanger()) {
         DangerException  danger = new DangerException() ;
         【代码 1】                              //抛出 danger
      }
   }
```

```
}
public class Check {
   public static void main(String args[ ]) {
      Machine machine = new Machine();
      Goods apple = new Goods("苹果");
      apple.setIsDanger(false);
      Goods explosive = new Goods("炸药");
      explosive.setIsDanger(true);
      try {
         machine.checkBag(explosive);
         System.out.println(explosive.getName() + "检查通过");
      }
     catch(DangerException e) {
         【代码2】                              //e调用toShow()方法
          System.out.println(explosive.getName() + "被禁止!");
      }
      try {
         machine.checkBag(apple);
         System.out.println(apple.getName() + "检查通过");
      }
      catch(DangerException e) {
         e.toShow();
         System.out.println(apple.getName() + "被禁止!");
      }
   }
}
```

4. 实验指导

throw是Java的关键字,该关键字的作用就是抛出异常.因此代码1应该是throw(danger);。

5. 实验后的练习

是否可以将实验代码里try-catch语句的catch部分捕获的DangerException异常更改为Exception?

是否可以将实验代码里try-catch语句的catch部分捕获的DangerException异常更改为java.io.IOException?

习　　题

1. 内部类的外嵌类的成员变量在内部类中仍然有效吗?
2. 内部类中的方法也可以调用外嵌类中的方法吗?
3. 内部类的类体中可以声明类变量和类方法吗?
4. 请说出下列程序的输出结果。

```
class Cry {
  public void cry() {
        System.out.println("大家好");
     }
```

```
}
public class E {
  public static void main(String args[ ]) {
       Cry hello = new Cry() {
                    public void  cry() {
                       System.out.println("大家好,祝工作顺利!");
                     }
                };
         hello.cry();
   }
}
```

第 9 章　常用实用类

主要内容

- String 类；
- StringBuffer 类；
- StringTokenizer 类；
- Date 类；
- Clendar 类；
- Math 与 BigInteger 类；
- DecimalFormat 类；
- Pattern 与 Match 类；
- Scanner 类。

9.1　String 类

C 语言没有专门处理字符串的变量，需使用字符数组或字符指针变量来处理 C 程序中的字符序列。由于在程序设计中经常涉及处理和字符序列有关的算法，Java 专门提供了用来处理字符序列的 String 类，因此，Java 程序可以使用 String 类的对象来处理有关字符序列。

String 类在 java.lang 包中，由于 java.lang 包中的类被默认引入，因此程序可以直接使用 String 类。需要注意的是 Java 把 String 类声明为 final 类，因此用户不能扩展 String 类，即 String 类不可以有子类。

9.1.1　构造字符串对象

可以使用 String 类来创建一个字符串变量，字符串变量是对象。

1. 常量对象

字符串常量对象是用双引号括起的字符序列，例如："你好"、"12.97"、"boy"等。

2. 字符串对象

可以使用 String 类声明字符串对象，例如：

```
String s;
```

由于字符串是对象，那么就必须要创建字符串对象，使用 String 类的构造方法，例如：

```
s = new String("we are students");
```

也可以用一个已创建的字符串创建另一个字符串,如:

```
String tom = new String(s);
```


String 类还有两个较常用的构造方法。

(1) String (char a[]):用一个字符数组 a 创建一个字符串对象,如:

```
char a[] = {'J','a','v','a'};
String s = new String(a);;
```

上述过程相当于:

```
String s = new String("Java");
```

(2) String(char a[],int startIndex,int count):提取字符数组 a 中的一部分字符创建一个字符串对象,参数 startIndex 和 count 分别指定在 a 中提取字符的起始位置和从该位置开始截取的字符个数,例如:

```
char a[] = {'零','壹','贰','叁','肆','伍','陆','柒','捌','玖'};;
String s = new String(a,2,4);
```

相当于:

```
String s = new String("贰叁肆伍");
```

3. 引用字符串常量对象

字符串常量是对象,因此可以把字符串常量的引用赋值给一个字符串变量,例如:

```
string s1,s2;
s1 = "how are you";
s2 = "how are you";
```

这样,s1,s2 具有相同的引用,因而具有相同的实体。s1、s2 内存示意如图 9.1 所示。

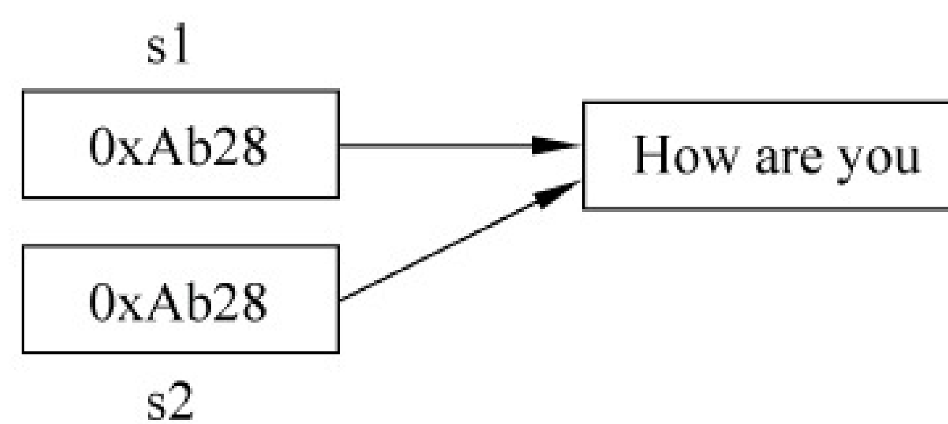


图 9.1 内存示意图

9.1.2 String 类的常用方法

1. public int length()

使用 String 类中的 length()方法可以获取一个字符串的长度,如:

```
String china = "欢度 60 周年国庆";
int n1,n2;
n1 = china.length();
n2 = "字母 abc".length();
```

那么 n1 的值是 8,n2 的值是 5。

2. public boolean equals(String s)

字符串对象调用 equals(String s)方法比较当前字符串对象的实体是否与参数 s 指定的字符串的实体相同,如:

```
String tom = new String("天道酬勤");
String boy = new String( "知心朋友");
```

```
String jerry = new String("天道酬勤");
```

那么,tom.equals(boy)的值是false,tom.equals(jerry)的值是true。

注:关系表达式 tom == jerry 的值是 false。因为字符串是对象,tom、jerry 中存放的是引用,内存示意如图 9.2 所示。

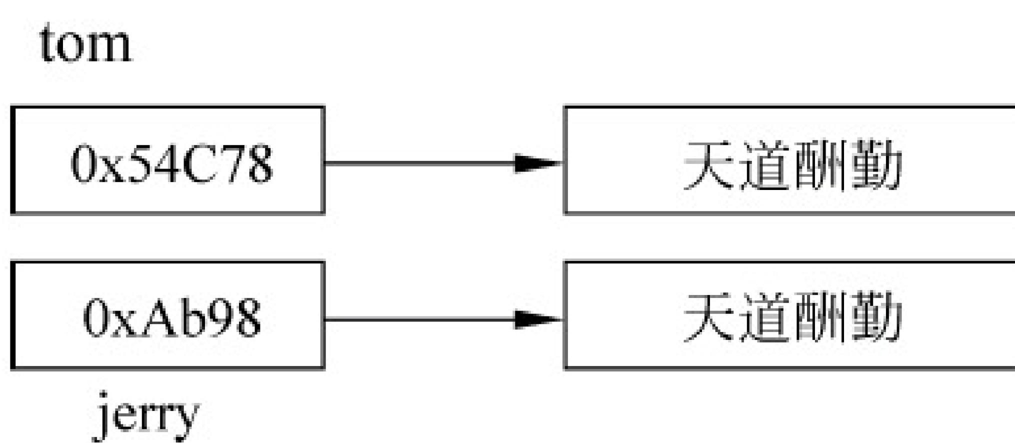


图 9.2 内存示意图

注:字符串对象调用 public boolean equalsIgnoreCase(String s)比较当前字符串对象与参数 s 指定的字符串是否相同,比较时忽略大小写。

例 9.1 说明了 equals 的用法。

【例 9.1】

Example9_1.java

```
public class Example9_1 {
  public static void main(String args[ ]) {
       String s1,s2;
       s1 = new String("天道酬勤");
       s2 = new String("天道酬勤");
       System.out.println(s1.equals(s2));           //输出结果是: true
       System.out.println(s1 == s2);                //输出结果是: false
       String s3,s4;
       s3 = "勇者无敌";
       s4 = "勇者无敌";
       System.out.println(s3.equals(s4));           //输出结果是: true
       System.out.println(s3 == s4);                //输出结果是: true
    }
}
```

3. public boolean startsWith(String s)、public boolean endsWith(String s)方法

字符串对象调用 startsWith(String s)方法,判断当前字符串对象的前缀是否是参数 s 指定的字符串,如:

```
String tom = "天气预报,阴有小雨",jerry = "比赛结果,中国队赢得胜利";
```

那么,tom.startsWith("天气")的值是 true;jerry.startsWith("天气")的值是 false。

使用 endsWith(String s)方法,判断一个字符串的后缀是否是字符串 s,如:tom.endsWith("大雨")的值是 false;jerry.endsWith("胜利")的值是 true。

4. public int compareTo(String s)方法

字符串对象可以使用 String 类中的 compareTo(String s)方法,按字典序与参数 s 指定的字符串比较大小。如果当前字符串对象与 s 相同,该方法返回值为 0;如果当前字符串对象大于 s,该方法返回正值;如果小于 s,该方法返回负值。例如:

```
String str = "abcde";
```

str.compareTo("boy")小于 0;str.compareTo("aba")大于 0;str.compareTo("abcde")等于 0。

按字典序比较两个字符串还可以使用 public int compareToIgnoreCase(String s)方法,

该方法忽略大小写。

例 9.2 中我们使用 java.util 包中的 Arrays 调用 sort 方法和自己编写 SortString 类中的 sortString 方法将一个字符串数组按字典序排列,程序运行效果如图 9.3 所示。

```
C:\ch9>java Example9_2
使用用户编写的SortString类，按字典序排列数组a:
交换melon和apple:第1次排序结果:
[apple, melon, pear, banana]
交换melon和banana:第2次排序结果:
[apple, banana, pear, melon]
交换pear和melon:第3次排序结果:
[apple, banana, melon, pear]
排序结果是:
  melon  apple  pear  banana
使用类库中的Arrays类，按字典序排列数组b:
排序结果是:
  apple  banana  melon  pear
```

图 9.3　按字典序排序

【例 9.2】

SortString.java

```
import java.util.Arrays;
public class SortString {
   public static void sort(String a[]) {
      int count = 0;
      for(int i = 0;i < a.length - 1;i++) {
          for(int j = i + 1;j < a.length;j++) {
              if(a[j].compareTo(a[i])< 0) {
                  count++;
                  System.out.printf("交换 %s 和 %s:",a[i],a[j]);
                  String temp = a[i];
                  a[i] = a[j];
                  a[j] = temp;
                  System.out.println("第" + count + "次排序结果:");
                  System.out.println(Arrays.toString(a));
              }
          }
      }
   }
}
```

Example9_2.java

```
import java.util.*;
public class Example9_2 {
    public static void main(String args[]) {
       String [] a = {"melon","apple","pear","banana"};
       String [] b = Arrays.copyOf(a,a.length);
       System.out.println("使用用户编写的 SortString 类,按字典序排列数组 a: ");
       SortString.sort(a);
       System.out.println("排序结果是:");
       for(String s:b) {
          System.out.print("  " + s);
       }
       System.out.println("");
       System.out.println("使用类库中的 Arrays 类,按字典序排列数组 b: ");
       Arrays.sort(b);
       System.out.println("排序结果是:");
       for(String s:b) {
          System.out.print("  " + s);
       }
    }
}
```

5. public boolean contains(String s)

字符串对象调用 contains 方法,判断当前字符串对象是否含有参数指定的字符串 s,例如,tom＝"student"; 那么 tom.contains("stu")的值就是 true; 而 tom.contains("ok")的值是 false。

6. public int indexOf (String s)

字符串的索引位置从 0 开始,例如,对于 String tom＝"ABCD",索引位置 0,1,2 和 3 位置上的字符分别是字符 A,B,C 和 D。字符串调用方法 indexOf(String s)从当前字符串的头开始检索字符串 s,并返回首次出现 s 的引位置。如果没有检索到字符串 s,该方法返回的值是－1。字符串调用 indexOf(String s ,int startpoint)方法从当前字符串的 startpoint 位置处开始检索字符串 s,并返回首次出现 s 的索引位置。如果没有检索到字符串 s,该方法返回的值是－1。字符串调用 lastIndexOf (String s)方法从当前字符串的头开始检索字符串 s,并返回最后出现 s 的索引位置。如果没有检索到字符串 s,该方法返回的值是－1。

例如:

```
String tom = "I am a good cat";
tom.indexOf("a");                                    //值是 2
tom.indexOf("good",2);                               //值是 7
tom.indexOf("a",7);                                  //值是 13
tom.indexOf("w",2);                                  //值是 - 1
```

7. public String substring(int startpoint)

字符串对象调用该方法获得一个当前字符串的子串,该子串是从当前字符串的 startpoint 处截取到最后得到的字符串。字符串对象调用 substring(int start ,int end)方法获得一个当前字符串的子串,该子串是从当前字符串的 start 索引位置截取到 end 索引位置得到的字符串,但不包括 end 索引位置上的字符。例如:

```
String tom = "我喜欢篮球";
String s = tom.substring(1,3);
```

那么 s 是"喜欢"。

8. public String trim()

一个字符串 s 通过调用方法 trim()得到一个字符串对象,该字符串对象是 s 去掉前后空格后的字符串。

例 9.3 使用了字符串的常用方法,例如截取出文件路径中的文件名。

【例 9.3】

Example9_3.java

```
public class Example9_3 {
   public static void main(String args[]) {
      String path = "c:\\book\\javabook\\Java Programmer.doc";
      int index = path.indexOf("\\");
      index = path.indexOf("\\",index);
      String sub = path.substring(index);
      System.out.println(sub);           //输出结果是: \book\javabook\Java Programmer.doc
      index = path.lastIndexOf("\\");
```

```
        sub = path.substring(index + 1);
        System.out.println(sub);                        //输出结果是: Java Programmer.doc
        System.out.println(sub.contains("Programmer")); //输出结果是: true
    }
}
```

9.1.3 字符串与基本数据的相互转化

java.lang 包中的 Integer 类调用其类方法:

```
public static int parseInt(String s)
```

可以将由"数字"字符组成的字符串,如"876",转化为 int 型数据,例如:

```
int x;
String s = "876";
x = Integer.parseInt(s);
```

类似地,使用 java.lang 包中的 Byte、Short、Long、Float、Double 类调相应的类方法:

```
public static byte parseByte(String s) throws NumberFormatException
public static short parseShort(String s) throws NumberFormatException
public static long parseLong(String s) throws NumberFormatException
public static float parseFloat(String s) throws NumberFormatException
public static double parseDouble(String s) throws NumberFormatException
```

可以将由"数字"字符组成的字符串,转化为相应的基本数据类型。

可以使用 String 类的下列类方法:

```
public static String valueOf(byte n)
public static String valueOf(int n)
public static String valueOf(long n)
public static String valueOf(float n)
public static String valueOf(double n)
```

将形如 123、1232.98 等数值转化为字符串,如:

```
String str = String.valueOf(12313.9876);
```

现在举一个求若干个数之和的例子(见例 9.4),若干个数从键盘输入。程序运行效果如图 9.4 所示。

```
C:\ch9>java Example9_4 12 25 125 98
sum=260.0
```

图 9.4 使用 main 方法的参数

【例 9.4】

Example9_4.java

```
public class Example9_4 {
    public static void main(String args[]) {
        double aver = 0, sum = 0, item = 0;
        boolean computable = true;
        for(String s:args) {
            try{ item = Double.parseDouble(s);
                sum = sum + item;
            }
```

```
            catch(NumberFormatException e) {
                System.out.println("您键入了非数字字符:" + e);
                computable = false;
            }
        }
        if(computable)
            System.out.println("sum = " + sum);
    }
}
```

在以前的应用程序中,未曾使用过 main 方法的参数。实际上应用程序中的 main 方法中的参数 args 能接收用户从键盘输入的字符串。例如,使用解释器 java.exe 来执行主类(在主类的后面是空格分隔的若干个字符串):

```
C:\ch9\> java Example9_5  12  25  125  98
```

这时,程序中的 args[0]、arg[1]、arg[2]和 arg[3]分别得到字符串"12"、"25"、"125"和"98"。程序输出结果如图 9.4 所示。

9.1.4 对象的字符串表示

在子类中我们讲过,所有的类都默认是 java.lang 包中 Object 类的子类或间接子类。Object 类有一个 public String toString()方法,一个对象通过调用该方法可以获得该对象的字符串表示。一个对象调用 toString()方法返回的字符串的一般形式为:

创建对象的类的名字@对象的引用的字符串表示

当然,Object 类的子类或间接子类也可以重写 toString()方法,例如,java.util 包中的 Date 类就重写了 toString 方法,重写的方法返回时间的字符串表示。

例 9.5 中的 TV 类重写了 toString()方法,并使用 super 调用隐藏的 toString()方法,程序运行效果如图 9.5 所示。

```
C:\ch9>java Example9_5
Fri Oct 09 22:20:10 CST 2009
TV@61de33
这是电视机，品牌是:长虹电视
```

图 9.5 重写 toString()方法

【例 9.5】

TV.java

```
public class TV {
    String name;
    public TV() {
    }
    public TV(String s) {
        name = s;
    }
    public String toString() {
        String oldStr = super.toString();
        return oldStr + "\n 这是电视机,品牌是:" + name;
    }
}
```

Example9_5.java

```
import java.util.Date;
```

```
public class Example9_5 {
   public static void main(String args[]) {
       Date date = new Date();
       System.out.println(date.toString());
       TV tv = new TV("长虹电视");
       System.out.println(tv.toString());
   }
}
```

9.1.5 字符串与字符、字节数组

1. 字符串与字符数组

我们已经知道 String 类的构造方法：String(char[])和 String(char[],int offset,int length)分别用数组 a 中的全部字符和部分字符创建字符串对象。String 类也提供了将字符串存放到数组中的方法：

```
public void getChars(int start,int end,char c[],int offset )
```

字符串调用 getChars()方法将当前字符串中的一部分字符复制到参数 c 指定的数组中，将字符串中从位置 start 到 end−1 位置上的字符复制的数组 c 中，并从数组 c 的 offset 处开始存放这些字符。需要注意的是，必须保证数组 c 能容纳下要被复制的字符。

另外，还有一个简单地将字符串中的全部字符存放在一个字符数组中的方法：

```
public char[] toCharArray()
```

字符串对象调用该方法返回一个字符数组，该数组的长度与字符串的长度相等，第 i 单元中的字符刚好为当前字符串中的第 i 个字符。

例 9.6 具体地说明了 getChars()和 toCharArray()方法的使用，运行效果如图 9.6 所示。

```
C:\ch9>java Example9_6
国庆
十一长假期间，学校都放假了
```

图 9.6 字符串与字符数组

【例 9.6】

Example9_6.java

```
public class Example9_6{
   public static void main(String args[]) {
      char [] a,b,c;
      String s = "2009 年 10 月 1 日是国庆 60 周年";
      a = new char[2];
      s.getChars(11,13,a,0);
      System.out.println(a);
      c = "十一长假期间,学校都放假了".toCharArray();
      for(char ch:c)
        System.out.print(ch);
   }
}
```

2. 字符串与字节数组

String 类的构造方法 String(byte[])用指定的字节数组构造一个字符串对象。String(byte[],int offset,int length)构造方法用指定的字节数组的一部分，即从数组起始位置

offset 开始取 length 个字节构造一个字符串对象。

public byte[] getBytes()方法使用平台默认的字符编码，将当前字符串转化为一个字节数组。

public byte[] getBytes(String charsetName)使用参数指定字符编码，将当前字符串转化为一个字节数组。

如果平台默认的字符编码是：GB_2312(国标，简体中文)，那么调用 getBytes()方法等同于调用 getBytes("GB2312")，但需要注意的是，带参数的 getBytes(String charsetName)抛出 UnsupportedEncodingException 异常，因此，必须在 try-catch 语句中调用 getBytes(String charsetName)。

在例 9.7 中，假设机器的默认编码是 GB2312。字符串“Java 你好”调用 getBytes()返回一个字节数组 d，其长度为 8，该字节数组的第 d[0]，d[1]，d[2]和 d[3]单元分别是字符 J，a，v，a 的编码，第 d[4]和 d[5]单元存放的是字符“你”的编码(GB_2312 编码中，一个汉字占 2 个字节)，第 d[6]和 d[7]单元存放的是字符“好”的编码。程序运行效果如图 9.7 所示。

```
C:\ch9>java Example9_7
数组d的长度是:8
好
Java你
```

图 9.7 字符串与字节数组

【例 9.7】

Example9_7.java

```
public class Example9_7 {
    public static void main(String args[]) {
       byte d[] = "Java 你好".getBytes();
       System.out.println("数组 d 的长度是:" + d.length);
       String s = new String(d,6,2);                    //输出: 好
       System.out.println(s);
       s = new String(d,0,6);
       System.out.println(s);                           //输出: Java 你
    }
}
```

3. 字符串的加密算法

利用前面学习的字符串和数组的关系，使用一个字符串 password 作为密码对另一个字符串 sourceString 进行加密，操作过程如下。

将密码 password 存放到一个字符数组：

```
char [] p = password.toCharArray();
```

假设数组 p 的长度为 n，那么就将待加密的字符串 a 按顺序以 n 个字符为一组(最后一组中的字符个数可小于 n)，对每一组中的字符用数组 p 的对应字符做加法运算。例如，a 的前 n 个字符是：$a_0a_1\cdots a_{n-1}$，那么如下加密的结果 $c_0c_1\cdots c_{n-1}$。

$c_0=(\text{char})(a_0+p[0])$， $c_1=(\text{char})(a_1+p[1])$，…，$c_{n-1}(\text{char})(a_{n-1}+p[n-1])$。

最后，将字符数组 c 转化为字符串得到 a 的前 n 个字符密文。

上述加密算法的解密算法是对密文做减法运算。

在例 9.8 中，用户输入密码来加密“今晚十点进攻”，运行效果如图 9.8 所示。

```
C:\ch9>java Example9_8
输入密码加密:今晚十点进攻
nihao123
密文:伸睫厩焚遊敬
输入解密密码
nihao123
明文:今晚十点进攻
```

图 9.8 加密字符串

【例 9.8】

EncryptAndDecrypt.java

```
public class EncryptAndDecrypt {
    String encrypt(String sourceString,String password) {  //加密算法
        char [] p= password.toCharArray();
        int n = p.length;
        char [] c = sourceString.toCharArray();
        int m = c.length;
        for(int k=0;k<m;k++){
            int mima=c[k]+p[k%n];                    //加密
            c[k]=(char)mima;
        }
        return new String(c);                        //返回密文
    }
    String decrypt(String sourceString,String password) { //解密算法
        char [] p= password.toCharArray();
        int n = p.length;
        char [] c = sourceString.toCharArray();
        int m = c.length;
        for(int k=0;k<m;k++){
            int mima=c[k]-p[k%n];                    //解密
            c[k]=(char)mima;
        }
        return new String(c);                        //返回明文
    }
}
```

Example9_8.java

```
import java.util.Scanner;
public class Example9_8 {
    public static void main(String args[]) {
        String sourceString = "今晚十点进攻";
        EncryptAndDecrypt person = new EncryptAndDecrypt();
        System.out.println("输入密码加密:"+sourceString);
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);
        String password = scanner.nextLine();
        String secret = person.encrypt(sourceString,password);
        System.out.println("密文:"+secret);
        System.out.println("输入解密密码");
        password = scanner.nextLine();
        String source = person.decrypt(secret,password);
        System.out.println("明文:"+source);
    }
}
```

9.1.6 正则表达式及字符串的替换与分解

1. 正则表达式

一个正则表达式是含有一些具有特殊意义字符的字符串,这些特殊字符称作正则表达

式中的元字符。例如，“\\dcat”中的“\\d”就是有特殊意义的元字符，代表 0 到 9 中的任何一个数字。字符串 0cat，1cat，2cat，…，9cat 都是和正则表达式“\\dcat”匹配的字符串。

字符串对象调用

```
public boolean matches(String regex)
```

方法可以判断当前字符串对象是否和参数 regex 指定的正则表达式匹配。

表 9.1 列出了常用的元字符及其意义。

表 9.1　元字符

元字符	在正则表达式中的写法	意　　义
.	.	代表任何一个字符
\d	\\d	代表 0 至 9 的任何一个数字
\D	\\D	代表任何一个非数字字符
\s	\\s	代表空格类字符，'\t'、'\n'、'\x0B'、'\f'、'\r'
\S	\\S	代表非空格类字符
\w	\\w	代表可用于标识符的字符(不包括美元符号)
\W	\\W	代表不能用于标识符的字符
\p{Lower}	\\p{Lower}	小写字母[a-z]
\p{Upper}	\\p{Upper}	大写字母[A-Z]
\p{ASCII}	\\p{ASCII}	ASCII 字符
\p{Alpha}	\\p{Alpha}	字母
\p{Digit}	\\p{Digit}	数字字符，即[0-9]
\p{Alnum}	\\p{Alnum}	字母或数字
\p{Punct}	\\p{Punct}	标点符号：!"#$%&'()*+,-./:;<=>?@[\]^_`{|}~
\p{Graph}	\\p{Graph}	可视字符：\p{Alnum}\p{Punct}
\p{Print}	\\p{Graph}	可打印字符：\p{Graph}
\p{Blank}	\\p{Blank}	空格或制表符[\t]
\p{Cntrl}	\\p{Cntrl}	控制字符：[\x00-\x1F\x7F]

在正则表达式中可以用方括号括起若干个字符来表示一个元字符，该元字符代表方括号中的任何一个字符。例如 regex=“[159]ABC”，那么“1ABC”、“5ABC”和“9ABC”都是和正则表达式 regex 匹配的字符串。方括号元字符的意义如下。

[abc]：代表 a、b、c 中的任何一个。

[^abc]：代表除了 a、b、c 以外的任何字符。

[a-zA-Z]：代表英文字母中的任何一个。

[a-d]：代表 a 至 d 中的任何一个。

另外，中括号里允许嵌套中括号，可以进行并、交、差运算，例如：

[a-d[m-p]]：代表 a 至 d，或 m 至 p 中的任何字符(并)。

[a-z&&[def]]：代表 d、e、或 f 中的任何一个(交)。

[a-f&&[^bc]]：代表 a、d、e、f (差)。

注：由于“.”代表任何一个字符，所以在正则表达式中如果想使用普通意义的点字符，

必须使用[.]或用\56 表示普通意义的点字符。

在正则表达式中可以使用限定修饰符。例如,对于限定修饰符"?",如果 X 代表正则表达式中的一个元字符或普通字符,那么"X?"就表示 X 出现 0 次或 1 次,例如:

```
regex = "hello[2468]?";
```

那么"hello"、"hello 2"、"hello 4"、"hello 6"、"hello 8"都是与正则表达式 regex 匹配的字符串。

表 9.2 给出了常用的限定修饰符的用法。

表 9.2 限定符

带限定符号的模式	意　　义
X?	X 出现 0 次或 1 次
X*	X 出现 0 次或多次
X+	X 出现 1 次或多次
X{n}	X 恰好出现 n 次
X{n,}	X 至少出现 n 次
X{n,m}	X 出现 n 次至 m 次
XY	X 后跟 Y
X|Y	X 或 Y

例如,regex ="@\\w{4}",那么"@abcd"、"@天道酬勤"、"@Java"、"@bird"都是与正则表达式 regex 匹配的字符串。

注:有关正则表达式的细节可查阅 java.util.regex 包中的 Pattern 类。

在例 9.9 中,程序判断用户从键盘输入的字符序列是否全部由英文字母组成。

【例 9.9】

Example9_9.java

```
import java.util.Scanner;
public class Example9_9 {
   public static void main (String args[ ]) {
      String regex = "[a-zA-Z]+";
      Scanner scanner = new Scanner(System.in);
      String str = scanner.nextLine();
      if(str.matches(regex)) {
          System.out.println(str+"中的字符都是英文字母");
      }
   }
}
```

2. 字符串的替换

JDK 1.4 之后,字符串对象调用:

```
public String replaceAll(String regex,String replacement)
```

方法返回一个字符串,该字符串是当前字符串中所有和参数 regex 指定的正则表达式匹配

的子字符串被参数 replacement 指定的字符串替换后的字符串，例如：

```
String result = "12hello567".replaceAll("[a-zA-Z]+","你好");
```

那么 result 就是：

```
"12 你好 567"。
```

注：当前字符串调用 replaceAll()方法返回一个字符串，但不改变当前字符串。

在例 9.10 中，字符串调用 replaceAll()方法剔除字符串中的网站链接地址(将网站链接地址替换为不含任何字符的字符串，即替换为"")，运行效果如图 9.9 所示。

```
C:\ch9>java Example9_10
剔除
"欢迎大家访问http://www.xiaojiang.cn了解、参观公司"
中的网站链接信息后得到的字符串:
欢迎大家访问了解、参观公司
```

图 9.9　正则表达与字符串的替换

【例 9.10】

Example9_10.java

```
public class Example9_10 {
   public static void main (String args[ ]) {
      String str = "欢迎大家访问 http://www.xiaojiang.cn 了解、参观公司";
      String regex = "(http://|www)\56?\\w+\56{1}\\w+\56{1}\\p{Alpha}+";
      System.out.printf("剔除\n\"%s\"\n 中的网站链接信息后得到的字符串:\n",str);
      str = str.replaceAll(regex,"");
      System.out.println(str);
   }
}
```

3. 字符串的分解

JDK 1.4 之后，String 类提供了一个实用的方法：

```
public String[ ] split(String regex)
```

字符串调用该方法时，使用参数指定的正则表达式 regex 作为分隔标记分解出其中的单词，并将分解出的单词存放在字符串数组中。例如，对于字符串：

```
str = "1931 年 09 月 18 日晚,日本发动侵华战争,请记住这个日子!";
```

如果准备分解出全部由数字字符组成的单词，就必须用非数字字符串作为分隔标记，因此，可以使用正则表达式：

```
String regex = "\\D+";
```

作为分隔标记分解出 str 中的单词：

```
String digitWord[ ] = str.split(regex);
```

那么，digitWord[0]、digitWord[1]和 digitWord[2]就分别是"1931"、"09"和"18"。

例 9.11 中，用户从键盘输入一行文本，程序输出其中的单词。用户从键盘输入："who are you(Caven?)"的运行效果如图 9.10 所示。

```
C:\ch9>java Example9_11
一行文本:
who are you(Caven?)
单词1:who
单词2:are
单词3:you
单词4:Caven
```

图 9.10　正则表达与字符串的分解

【例 9.11】

Example9_11.java

```
import java.util.Scanner;
public class Example9_11 {
   public static void main (String args[ ]) {
      System.out.println("一行文本:");
      Scanner reader = new Scanner(System.in);
      String str =  reader.nextLine();
       //空格、数字和符号(!"# $ %&'()* +,-./:;<=>?@[\]^_`{|}~)组成的正则表达式:
      String regex = "[\\s\\d\\p{Punct}] + ";
      String words[ ] = str.split(regex);
      for(int i = 0;i < words.length;i++){
         int m = i + 1;
         System.out.println("单词" + m + ":" + words[i]);
      }
   }
}
```

9.2 StringBuffer 类

9.2.1 StringBuffer 对象的创建

前面我们学习了 String 字符串对象,String 类创建的字符串对象是不可修改的,也就是说,String 字符串不能修改、删除或替换字符串中的某个字符,即 String 对象一旦创建,那么实体是不可以再发生变化的,如图 9.11 所示。例如:

```
String s = new String("我喜欢散步");
```

在这一节,我们介绍 StringBuffer 类,该类能创建可修改的字符串序列,也就是说,该类的对象的实体的内存空间可以自动地改变大小,便于存放一个可变的字符序列。例如,一个 StringBuffer 对象调用 append 方法可以追加字符序列,例如:

```
StringBuffer buffer = new StringBuffer("我喜欢");
```

那么,对象 s 可调用 append 方法追加一个字符串序列,如图 9.12 所示。

```
s.append("玩篮球");
```

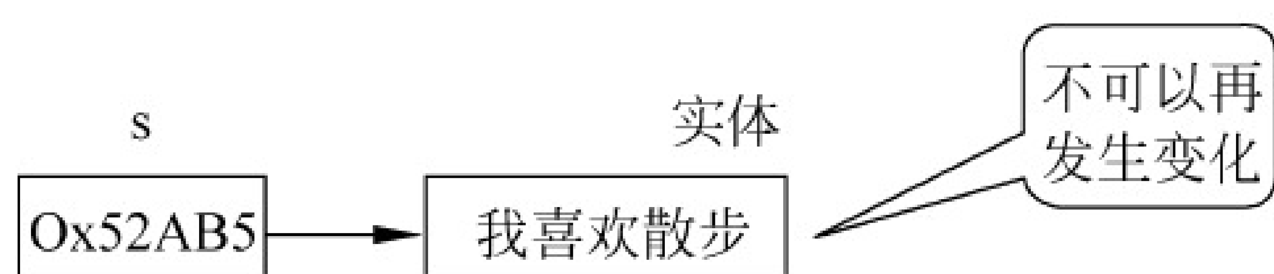


图 9.11　实体不可变

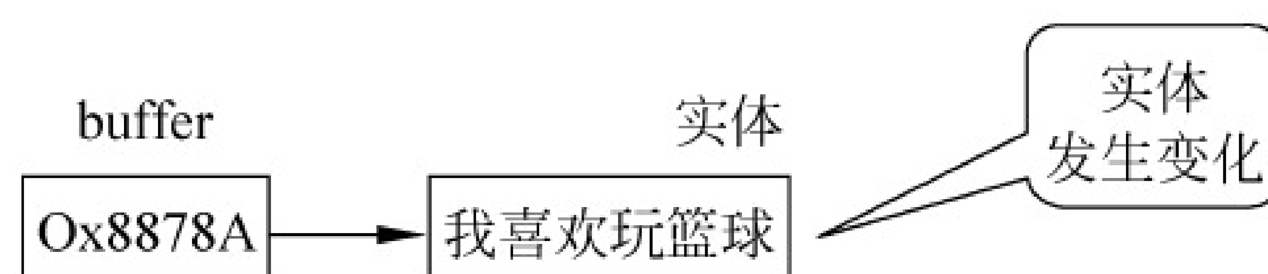


图 9.12　实体可变

StringBuffer 类有三个构造方法。

1. StringBuffer()
2. StringBuffer(int size)

3. StringBuffer(String s)

使用第 1 个无参数的构造方法创建一个 StringBuffer 对象，那么分配给该对象的实体的初始容量可以容纳 16 个字符，当该对象的实体存放的字符序列的长度大于 16 时，实体的容量自动地增加，以便存放增加的字符。StringBuffer 对象可以通过 length()方法获取实体中存放的字符序列的长度，通过 capacity()方法获取当前实体的实际容量。

使用第 2 个构造方法创建一个 StringBuffer 对象，那么可以指定分配给该对象的实体的初始容量为参数 size 指定的字符个数，当该对象的实体存放的字符序列的长度大于 size 个字符时，实体的容量自动地增加，以便存放增加的字符。

使用第 3 个构造方法创建一个 StringBuffer 对象，那么可以指定分配给该对象的实体的初始容量为参数字符串 s 的长度再加 16 个字符。当该对象的实体存放的字符序列的长度大于 size 个字符时，实体的容量自动地增加，以便存放增加的字符。

9.2.2 StringBuffer 类的常用方法

1. append 方法

使用 StringBuffer 类的 append 方法可以将其他 Java 类型数据转化为字符串后，再追加到 StringBuffer 对象中。

StringBuffer append(String s)：将一个字符串对象追加到当前 StringBuffer 对象中，并返回当前 StringBuffer 对象的引用。

StringBuffer append(int n)：将一个 int 型数据转化为字符串对象后再追加到当前 StringBuffer 对象中，并返回当前 StringBuffer 对象的引用。

StringBuffer append(Object o)：将一个 Object 对象的字符串表示追加到当前 StringBuffer 对象中，并返回当前 StringBuffer 对象的引用。

类似的方法还有：

StringBuffer append(long n)、StringBuffer append(boolean n)、StringBuffer append(float n)、StringBuffer append(double n)、StringBuffer append(char n)。

2. public char charAt()和 public void setCharAt(int n，char ch)

char charAt(int n)得到参数 n 指定位置上的单个字符。当前对象实体中的字符串序列的第一个位置为 0，第二个位置为 1，依次类推。n 的值必须是非负的，并且小于当前对象实体中字符串序列的长度。

setCharAt (int n，char ch)将当前 StringBuffer 对象实体中的字符串位置 n 处的字符用参数 ch 指定的字符替换。n 的值必须是非负的，并且小于当前对象实体中字符串序列的长度。

3. StringBuffer insert(int index, String str)

StringBuffer 对象使用 insert 方法将参数 str 指定的字符串插入到参数 index 指定的位置，并返回当前对象的引用。

4. public StringBuffer reverse()

StringBuffer 对象使用 reverse()方法将该对象实体中的字符翻转，并返回当前对象的引用。

5. StringBuffer delete(int startIndex, int endIndex)

delete(int startIndex, int endIndex)从当前 StringBuffer 对象实体中的字符串中删除一个子字符串,并返回当前对象的引用。要删除的子字符串从 startIndex 到 endIndex－1。deleteCharAt(int index)方法删除当前 StringBuffer 对象实体的字符串中 index 位置处的一个字符。

6. StringBuffer replace(int startIndex ,int endIndex, String str)

replace(int startIndex ,int endIndex, String str)方法将当前 StringBuffer 对象实体中的字符串的一个子字符串用参数 str 指定的字符串替换。被替换的子字符串由下标 startIndex 和 endIndex 指定,即从 startIndex 到 endIndex－1 的字符串被替换。该方法返回当前 StringBuffer 对象的引用。

例 9.12 使用 StringBuffer 类的常用方法,运行效果如图 9.13 所示。

```
C:\ch9>java Example9_12
str:大家好
length:3
capacity:16
we好
we are all好
we are all right
```

图 9.13 StringBuffer 类的常用方法

【例 9.12】

Example9_12.java

```
public class Example9_12 {
   public static void main(String args[]) {
      StringBuffer str = new StringBuffer();
      str.append("大家好");
      System.out.println("str:" + str);
      System.out.println("length:" + str.length());
      System.out.println("capacity:" + str.capacity());
      str.setCharAt(0 ,'w');
      str.setCharAt(1 ,'e');
      System.out.println(str);
      str.insert(2, " are all");
      System.out.println(str);
      int index = str.indexOf("好");
      str.replace(index,str.length()," right");
      System.out.println(str);
   }
}
```

注:可以使用 String 类的构造方法 String (StringBuffer bufferstring)创建一个字符串对象。

9.3 StringTokenizer 类

在 9.1.6 节我们学习了怎样使用 String 类的 split()方法分解字符串。本节学习怎样使用 StringTokenizer 对象分解字符串。和 split()方法不同的是,StringTokenizer 对象不使用正则表达式做分隔标记。

有时需要分析字符串并将字符串分解成可被独立使用的单词,这些单词叫作语言符号。

例如，对于字符串"You are welcome"，如果把空格作为该字符串的分隔标记，那么该字符串有三个单词(语言符号)。而对于字符串"You，are，welcome"，如果把逗号作为该字符串的分隔标记，那么该字符串有三个单词(语言符号)。

当分析一个字符串并将字符串分解成可被独立使用的单词时，可以使用 java.util 包中的 StringTokenizer 类，该类有两个常用的构造方法。

- StringTokenizer(String s)：为字符串 s 构造一个分析器。使用默认的分隔标记，即空格符(若干个空格被看作一个空格)、换行符、回车符、Tab 符、进纸符做分隔标记。
- StringTokenizer(String s，String delim)：为字符串 s 构造一个分析器。参数 delim 中的字符被作为分隔标记。

注：分隔标记的任意组合仍然是分隔标记。

例如：

```
StringTokenizer fenxi = new StringTokenizer("you are welcome");
StringTokenizer fenxi = new StringTokenizer("you,are ; welcome", ", ; ");
```

称一个 StringTokenizer 对象为一个字符串分析器，一个分析器可以使用 nextToken()方法逐个获取字符串中的语言符号(单词)，每当调用 nextToken()时，都将在字符串中获得下一个语言符号，每当获取到一个语言符号，字符串分析器中的负责计数的变量的值就自动减一，该计数变量的初始值等于字符串中的单词数目。通常用 while 循环来逐个获取语言符号，为了控制循环，可以使用 StringTokenizer 类中的 hasMoreTokens()方法，只要字符串中还有语言符号，即计数变量的值大于 0，该方法就返回 true，否则返回 false。另外还可以随时让分析器调用 countTokens()方法得到分析器中计数变量的值。

例 9.13 输出字符串中的单词，并统计出单词个数。

【例 9.13】

Example9_13.java

```
import java.util.*;
public class Example9_13 {
   public static void main(String args[]) {
      String s = "you are welcome(thank you),nice to meet you";
      StringTokenizer fenxi = new StringTokenizer(s,"() ,");
      int number = fenxi.countTokens();
      while(fenxi.hasMoreTokens()) {
          String str = fenxi.nextToken();
          System.out.print(str + " ");
      }
      System.out.println("共有单词: " + number + "个");
    }
}
```

9.4 Date 类

程序设计中可能需要日期、时间等数据，本节介绍 java.util 包中的 Date 类，该类的实例可用于处理和日期、时间相关的数据。

9.4.1 构造 Date 对象

1. 使用无参数构造方法

使用 Date 类的无参数构造方法创建的对象可以获取本地当前时间，例如：

```
Date nowTime = new Date();
```

那么，如果当前 nowTime 含有的日期、时间就是创建 nowTime 对象时的本地计算机的日期和时间。

2. 使用带参数的构造方法

计算机系统将其自身的时间的“公元”设置在 1970 年 1 月 1 日 0 时(格林威治时间)，可以根据这个时间使用 Date 的带参数的构造方法：

```
Date(long time)
```

来创建一个 Date 对象，例如：

```
Date date1 = new Date(1000),
     date2 = new Date( - 1000);
```

其中的参数取正数表示公元后的时间，取负数表示公元前的时间，例如 1000 表示 1000 毫秒，那么，date1 含有的日期、时间就是计算机系统公元后 1 秒时刻的日期、时间。如果运行 Java 程序的本地时区是北京时区，那么上述 date1 就是 1970 年 01 月 01 日 08 时 00 分 01 秒、date2 就是 1970 年 01 月 01 日 07 时 59 分 59 秒。

我们还可以用 System 类的静态方法 public long currentTimeMillis()获取系统当前时间，如果运行 Java 程序的本地时区是北京时区，这个时间是从 1970 年 1 月 1 日 08 点到目前时刻走过的毫秒数(这是一个不小的数)。

Date 对象表示时间的默认顺序是：星期、月、日、小时、分、秒、年。例如：

```
Tue Aug 04 08:59:32 CST 2009。
```

9.4.2 日期格式化

我们可能希望按着某种习惯来输出时间，例如时间的顺序：

```
年 月 星期 日
```

或

```
年 月 星期 日 小时 分 秒。
```

这时可以使用 java.text 包中的 DateFormat 的子类 SimpleDateFormat 来实现日期的格式化。SimpleDateFormat 有一个常用构造方法：

```
public SimpleDateFormat(String pattern);
```

该构造方法可以用参数 pattern 指定的格式创建一个对象，该对象调用：

```
public String format(Date date)
```

方法格式化时间对象 date。pattern 是由普通字符和一些称作格式符组成的字符序列。

例如，假如当前时间是 2009 年 10 月 11 日星期日，设

```
pattern = "yyyy-MM-dd"。
```

那么使用 pattern 格式化后的时间就是：

```
2009 - 10 - 11
```

format 方法在格式化 date 时，将用 date 中的相应的时间替换相应的格式符，简单地说，format 方法返回的字符串就是把 pattern 中的格式符用相应时间替换后的字符序列。

以下是日期格式符及被替换的结果：

G　替换为公元标志，例如 AD 或"公元"。

y　替换为 2 位数字的年，例如，98。

M　替换为年中的月份，例如，July、Jul、7。

w　替换为年中的周数，例如，28。

W　替换为月份中的周数，例如，3。

D　替换为年中的天数，例如，189。

d　替换为月份中的天数，例如，26。

F　替换为月份中的星期，例如，2。

E　替换为星期中的天数，例如，Tuesday，Tue，星期二。

a　替换为 Am/Pm 标记，例如，Pm。

H　替换为一天中的小时数(0～23)，例如，0。

k　替换为一天中的小时数(1～24)，例如，24。

K　替换为 am/pm 中的小时数(0～11)，例如，11。

h　am/pm 中的小时数(1～12)，例如，12。

m　替换为小时中的分钟数，例如，36。

s　替换为分钟中的秒数，例如，56。

S　替换为毫秒数，例如，678。

z　替换为时区，例如，CST。

某些格式符可以连续重复出现，例如 yyyy 用 4 位数字表示年，MMM 用汉字表示月。

注：对于 pattern 中的普通 ASCII 字符，必须要用单引号"'"字符括起来，例如：

```
pattern = " 'time':yyyy - MM - dd"。
```

例 9.14 使用 Date 类的实例输出时间，运行效果如图 9.14 所示。

```
C:\ch9>java Example9_14
Sun Oct 11 21:39:03 CST 2009
2009-10-11
公元 2009年十月11日星期日 21时39分03秒CST
现在是公元后:1255268343859毫秒
```

图 9.14　格式化时间

【例 9.14】

Example9_14.java

```
import java.util.Date;
import java.text.SimpleDateFormat;
public class Example9_14 {
   public static void main(String args[]) {
```

```
        Date nowTime = new Date();
        System.out.println(nowTime);
        String pattern  =  "yyyy - MM - dd";
        SimpleDateFormat SDF =  new SimpleDateFormat(pattern);
        String timePattern = SDF.format(nowTime);
        System.out.println(timePattern);
        pattern  =  "G yyyy 年 MMMd 日 E HH 时 mm 分 ss 秒 z";
        SDF = new SimpleDateFormat("G yyyy 年 MMMd 日 E HH 时 mm 分 ss 秒 z");
        timePattern = SDF.format(nowTime);
        System.out.println(timePattern);
        long time = System.currentTimeMillis();
        System.out.println("现在是公元后:" + time + "毫秒");
    }
}
```

9.5 Calendar 类

Calendar 类在 java.util 包中。使用 Calendar 类的 static 方法 getInstance()可以初始化一个日历对象,如:

```
Calendar calendar =  Calendar.getInstance();
```

然后,calendar 对象可以调用方法:

```
public final void set(int year,int month,int date)
public final void set(int year,int month,int date,int hour,int minute)
public final void set(int year,int month, int date, int hour, int minute,int second)
```

将日历翻到任何一个时间,当参数 year 取负数时表示公元前(实际世界中的公元前)。

calendar 对象调用方法:

```
public int get(int field)
```

可以获取有关年份、月份、小时、星期等信息,参数 field 的有效值由 Calendar 的静态常量指定,例如:

```
calendar.get(Calendar.MONTH);
```

返回一个整数,如果该整数是 0 表示当前日历是在 1 月,该整数是 1 表示当前日历是在 2 月等。例如:

```
calendar.get((DAY_OF_WEEK);
```

返回一个整数,如果该整数是 1 表示星期日,如果是 2 表示星期一,依次类推,如果是 7 表示星期六。

日历对象调用:

```
public long getTimeInMillis()
```

可以将时间表示为毫秒。

例 9.15 使用了 Calendar 类，使用静态导入直接使用 Calendar 类的类常量，计算了 1949 年和 2009 年之间相隔的天数，运行效果如图 9.15 所示。

【例 9.15】

Example9_15.java

```
import java.util.*;
//静态导入 Calendar 类的静态常量
import static java.util.Calendar.*;
public class Example9_15 {
   public static void main(String args[]) {
      Calendar calendar = Calendar.getInstance();
      calendar.setTime(new Date());
      String  年 = String.valueOf(calendar.get(YEAR)),
              月 = String.valueOf(calendar.get(MONTH) + 1),
              日 = String.valueOf(calendar.get(DAY_OF_MONTH));
      int hour = calendar.get(HOUR_OF_DAY),
          minute = calendar.get(MINUTE),
          second = calendar.get(SECOND);
      System.out.print("现在的时间是: ");
      System.out.print("" + 年 + "年" + 月 + "月" + 日 + "日");
      System.out.println(" " + hour + "时" + minute + "分" + second + "秒");
      int year = 1949,month = 9,day = 1;
      calendar.set(year,month - 1,day);       //将日历翻到 1949 年 10 月 1 日,注意 9 表示十月
      long time1 = calendar.getTimeInMillis();
      year = 2009;
      month = 9;
      day = 1;
      calendar.set(year,month - 1,day);       //将日历翻到 2009 年 10 月 1 日
      long time2 = calendar.getTimeInMillis();
      long 相隔天数 = (time2 - time1)/(1000 * 60 * 60 * 24);
      System.out.println("2009 - 10 - 1 和 1949 - 10 - 1 相隔" + 相隔天数 + "天");
   }
}
```

例 9.16 输出 2011 年 7 月的“日历”，效果如图 9.16 所示。

```
C:\ch9>java Example9_15
现在的时间是：2009年10月11日 21时49分18秒
2009-10-1和1949-10-1相隔21915天
```

图 9.15　使用 Clendar 类

```
C:\ch9>java Example9_16
 日  一  二  三  四  五  六
                      1   2
  3   4   5   6   7   8   9
 10  11  12  13  14  15  16
 17  18  19  20  21  22  23
 24  25  26  27  28  29  30
 31
```

图 9.16　输出日历页

【例 9.16】

Example9_16.java

```
public class Example9_16 {
   public static void main(String args[]) {
      CalendarBean cb = new CalendarBean();
```

```
        cb.setYear(2011);
        cb.setMonth(7);
        String [] a =  cb.getCalendar();          //返回号码的一维数组
        char [] str = "日一二三四五六".toCharArray();
        for(char c:str) {
           System.out.printf(" %3c",c);
        }
        for(int i = 0;i < a.length;i++) {         //输出数组 a
           if(i % 7 == 0)
               System.out.println("");            //换行
           System.out.printf(" %4s",a[i]);
        }
    }
}
```

CalendaBean.java

```
import java.util.Calendar;
public class CalendarBean {
   String [] day;
   int year = 0,month = 0;
   public void setYear(int year) {
      this.year = year;
   }
   public void setMonth(int month) {
      this.month = month;
   }
   public String [] getCalendar() {
      String [] a = new String[42];
      Calendar rili = Calendar.getInstance();
      rili.set(year,month - 1,1);
      int weekDay = rili.get(Calendar.DAY_OF_WEEK) - 1;      //计算出 1 号的星期
      int day = 0;
      if(month == 1||month == 3||month == 5||month == 7||month == 8||month == 10||month == 12)
          day = 31;
      if(month == 4||month == 6||month == 9||month == 11)
         day = 30;
      if(month == 2) {
         if(((year % 4 == 0)&&(year % 100!= 0))||(year % 400 == 0))
            day = 29;
         else
            day = 28;
      }
     for(int i = 0;i < weekDay;i++)
         a[i] = " ";
     for(int i = weekDay,n = 1;i < weekDay + day;i++) {
         a[i] = String.valueOf(n) ;
         n++;
     }
     for(int i = weekDay + day;i < a.length;i++)
```

```
            a[i] = " ";
        return a;
    }
}
```

9.6 Math 和 BigInteger 类

9.6.1 Math 类

在编写程序时,可能需要计算一个数的平方根、绝对值和获取一个随机数等。java.lang 包中的 Math 类包含许多用来进行科学计算的类方法,这些方法可以直接通过类名调用。另外,Math 类还有两个静态常量,E 和 PI,它们的值分别是:

```
2.7182828284590452354
```

和

```
3.14159265358979323846。
```

以下是 Math 类的常用类方法。

- public static long abs(double a):返回 a 的绝对值。
- public static double max(double a,double b):返回 a、b 的最大值。
- public static double min(double a,double b):返回 a、b 的最小值。
- public static double random():产生一个 0 到 1 之间的随机数(不包括 0 和 1)。
- public static double pow(double a,double b):返回 a 的 b 次幂。
- public static double sqrt(double a):返回 a 的平方根。
- public static double log(double a):返回 a 的对数。
- public static double sin(double a):返回正弦值。
- public static double asin(double a):返回反正弦值。

9.6.2 BigInteger 类

程序有时需要处理大整数,java.math 包中的 BigInteger 类提供任意精度的整数运算。可以使用构造方法:

```
public BigInteger(String val)
```

构造一个十进制的 BigInteger 对象。该构造方法可以发生 NumberFormatException 异常,也就是说,字符串参数 val 中如果含有非数字字符就会发生 NumberFormatException 异常。

以下是 BigInteger 类的常用方法。

- public BigInteger add(BigInteger val):返回当前大整数对象与参数指定的大整数对象的和。
- public BigInteger subtract(BigInteger val):返回当前大整数对象与参数指定的大整数对象的差。

- public BigInteger multiply(BigInteger val)：返回当前大整数对象与参数指定的大整数对象的积。
- public BigInteger divide(BigInteger val)：返回当前大整数对象与参数指定的大整数对象的商。
- public BigInteger remainder(BigInteger val)：返回当前大整数对象与参数指定的大整数对象的余。
- public int compareTo(BigInteger val)：返回当前大整数对象与参数指定的大整数的比较结果，返回值是 1、－1 或 0，分别表示当前大整数对象大于、小于或等于参数指定的大整数。
- public BigInteger abs()：返回当前大整数对象的绝对值。
- public BigInteger pow(int a)：返回当前大整数对象的 a 次幂。
- public String toString()：返回当前大整数对象十进制的字符串表示。
- public String toString(int p)：返回当前大整数对象 p 进制的字符串表示。

例 9.17 计算 5 的平方根以及两个大整数的和与积，运行效果如图 9.17 所示。

```
C:\ch9>java Example9_17
5.0的平方根:2.23606797749979
和:1111111110
积:121932631112635269
```

图 9.17 Math 与 BigInteger 类

【例 9.17】

Example9_17.java

```
import java.math.*;
public class Example9_17 {
   public static void main(String args[]) {
      double a = 5.0;
      double st = Math.sqrt(a);
      System.out.println(a + "的平方根:" + st);
      BigInteger result = new BigInteger("0"),
                 one = new BigInteger("123456789"),
                 two = new BigInteger("987654321");
       result = one.add(two);
       System.out.println("和:" + result);
       result = one.multiply(two);
       System.out.println("积:" + result);
   }
}
```

9.7 DecimalFormat 类

程序可能对数字型数据的输出格式有特殊的要求，即对输出的数字结果进行必要的格式化。例如，有些银行系统希望将数字的整数部分按“千”或“万”分组，例如 1 234 567.809(按千)或 1 234 567.809(按万)。有些系统对数字的小数部分或整数部分的表示有着特殊的要求，例如，对于 3.143 567 89，希望保留 3 位小数、整数部分至少要显示 3 位，即将 3.143 567 89 格式化为 003.144。

9.7.1 格式化数字

可以使用 java.text 包中的 DecimalFormat 类对数字进行格式化以符合程序的要求。

1. 格式化整数位和小数位

可以使用 DecimalFormat 类的构造方法，并将把一个由数字“0”和“.”组成（只能有一个“.”）的字符串，如“00.000”，传递给构造方法的参数来创建一个 DecimalFormat 对象。其中由数字“0”和“.”组成的字符串称作 DecimalFormat 对象中的数字格式化模式，那么 DecimalFormat 对象调用：

```
public final String format(double number);
```

对参数指定的数字进行格式化，并将格式化结果以 String 对象返回。例如：

```
DecimalFormat format = new DecimalFormat("00000.00");
```

那么

```
String result = format.format(6789.8765);
```

得到的 result 是："06 789.88"

DecimalFormat 对象使用的数字格式化模式中“.”前面“0”的个数表示格式化保留的最少整数位，“.”后面“0”的个数表示格式化保留的最多小数位，当被格式化的数字的整数位数不足时，该位用 0 替代。

2. 整数位的分组

当希望将数字的整数部分分组（用逗号分隔），例如按“千”或“万”分组等，那么可以在 DecimalFormat 对象中的数字格式化模式前面增加分组作为前缀。

分组是用逗号做分隔的“#”组成的字符串，例如：“#,##,###”，这些被逗号做分隔的“#”组成的字符串称作分组中的分隔符。

分组通常用于千位，但是在某些国家中它用于分隔万位。分组给出的分组大小决定数字中从左向右每隔多少位添加一个逗号，例如，123,456,789 是 3 位一组，1,2345,6789 则是 4 位一组。如果分组中具有多个分隔符，则最后一个分隔符和整数结尾之间的间隔才是分组的大小。所以"#,##,###,####00.00"，"#########,####00.00"和"##,####,####00.00"是等同的，分组的大小都是 6（注意不是 4）。

例如：将

```
"123456789.9876543"
```

的整数部分按 4 位分组的一个格式化模式是

```
"#,##,###,##00.00"
```

使用该模式格式化上述数字的结果是 1,2345,6789.99。

3. 格式化为百分数或千分数

在 DecimalFormat 对象中的数字格式化模式尾加“%”，可以将数字格式化为百分数、尾加“\u2030”将数字格式化为千分数。

4. 格式化为科学计数

在 DecimalFormat 对象中的数字格式化模式尾加“E0”，可以将数字格式化为科学计数。

5. 格式化为货币值

在 DecimalFormat 对象中的数字格式化模式尾加货币符号,例如“$”“¥”,可以将数字格式化为带货币符号的串。

需要注意的是,在格式化数字时,可以在模式的前后添加任意的普通字符串(不含有“#”、“,”、“.”、“0”), DecimalFormat 对象对这些字符串不做任何处理。例如,DecimalFormat 对象使用模式:

```
"你好#,##,#00.0000$我喜欢";
```

可以将数字 12345678.987654 格式化为:

```
"你好 12,345,678.9877$我喜欢"
```

9.7.2 将格式化字符串转化为数字

有时候,程序需要将形如"12,123,446"、"1,1234,5668.89$"样式的字符串转化为数字,比如银行中货币值的常见写法是 1,123,898$,那么怎样将其转化为数字呢?

可以根据要转化的字符串创建一个 DecimalFormat 对象,并将适合该字符串的格式化模式传递给该对象,例如:

```
DecimalFormat df = new DecimalFormat("###,#00.000$");
```

那么,df 调用 parse(String s)方法将返回一个 Number 对象,例如:

```
Number num = df.parse("3,521,563.345$");
```

那么,Number 对象调用方法可以返回该对象中含有的数字,例如:

```
double d=number.doubleValue();
```

d 的值是 3 521 563.345。

例 9.18 使用 DecimalFormat 对象格式化数字,并将形如"21,6578,5665.85¥"样式的字符串转化为数字,运行效果如图 9.18 所示。

```
C:\ch9>java Example9_18
98765.123456格式化为整数最少6位,小数最多3位:
098765.123
12345678.987654格式化为整数最少2位,小数最多4位(整数部分按千分组):
12,345,678.9877$
0.986796格式化为百分数和千分数:
98.6796%
986.7960‰
9,576,769.345¥转化成数字:
9576769.345
```

图 9.18 使用 DecimalFormat 类

【例 9.18】

Example9_18.java

```
import java.text.*;
public class Example9_18 {
   public static void main(String args[]){
```

```
        double number = 98765.123456;
        System.out.println(number + "格式化为整数最少 6 位,小数最多 3 位:");
        DecimalFormat df = new DecimalFormat ("000000.000");
        String result = df.format(number);
        System.out.println(result);
        number = 12345678.987654;
        System.out.printf("%f 格式化为整数最少 2 位,小数最多 4 位(整数部分按千分组):%n",
number);
        df.applyPattern("#,##,#00.0000$");
        result = df.format(number);
        System.out.println(result);
        number = 0.986796;
        System.out.println(number + "格式化为百分数和千分数:");
        df.applyPattern("0.0000%");
        result = df.format(number);
        System.out.println(result);
        df.applyPattern("0.0000\u2030");
        result = df.format(number);
        System.out.println(result);
        String money = "9,576,769.345¥";
        System.out.println(money + "转化成数字:");
        df.applyPattern("#,##,##0.000");
        try {
            Number num = df.parse(money);
            System.out.println(num.doubleValue());
        }
        catch(Exception exp){}
    }
}
```

9.8 Pattern 与 Match 类

模式匹配就是检索和指定模式匹配的字符串。Java 提供了专门用来进行模式匹配的 Pattern 类和 Match 类,这些类在 java.util.regex 包中。

9.8.1 模式对象

进行模式匹配的第一步就是使用 Pattern 类创建一个对象,称作模式对象,模式对象是对正则表达式的封装。Pattern 类调用类方法 compile(String regex)返回一个模式对象,其中的参数 regex 是一个正则表达式(有关正则表达式的知识参见前面的 9.1.6 节),称作模式对象使用的模式。例如,使用正则表达式"hello\\d"建立一个模式对象 p:

```
Pattern p = Pattern.compile("hello\\d");
```

如果参数 regex 指定的正则表达式有错,compile 方法将抛出异常:PatternSyntaxException。

Pattern 类也可以调用类方法 compile(String regex, int flags)返回一个 Pattern 对象,参数 flags 可以取下列有效值:

```
Pattern.CASE_INSENSITIVE
Pattern.MULTILINE
Pattern.DOTALL
Pattern.UNICODE_CASE
Pattern.CANON_EQ
```

例如,flags 取值 Pattern.CASE_INSENSITIVE,模式匹配时将忽略大小写。

9.8.2 匹配对象

模式对象 p 调用 matcher(CharSequence input)方法返回一个 Matcher 对象 m,称作匹配对象,参数 input 可以是任何一个实现 CharSequence 接口的类创建的对象,前面学习的 String 类和 StringBuffer 类都实现了 CharSequence 接口。

一个 Matcher 对象 m 可以使用下列 3 个方法寻找参数 input 指定的字符序列中是否有和模式 regex 匹配的子序列(regex 是创建模式对象 p 时使用的正则表达式)。

- public boolean find():寻找 input 和 regex 匹配的下一子序列,如果成功,该方法返回 true,否则返回 false。m 首次调用该方法时,寻找 input 中第 1 个和 regex 匹配的子序列,如果 find()返回 true,m 再调用 find()方法时,就会从上一次匹配模式成功的子序列后开始寻找下一个匹配模式的子字符串。另外,当 find 方法返回 true 时,m 可以调用 start()方法和 end 方法得到该匹配模式子序列在 input 中的开始位置和结束位置。当 find 方法返回 true 时,m 调用 group()可以返回 find 方法在本次找到的匹配模式的子字符串。
- public boolean matches():判断 input 是否完全和 regex 匹配。
- public boolean lookingAt():判断从 input 的开始位置是否有和 regex 匹配的子序列。若 lookingAt()方法返回 true,m 调用 start()方法和 end 方法可以得到 lookingAt()方法找到的匹配模式的子序列在 input 中的开始位置和结束位置。若 lookingAt()方法返回 true,m 调用 group()可以返回 lookingAt()方法找到的匹配模式的子序列。

下列几个方法也是 Matcher 对象 m 常用的方法。

- public boolean find(int start):判断 input 从参数 start 指定位置开始是否有和 regex 匹配的子序列,参数 start 取值 0 时,该方法和 lookingAt()的功能相同。
- public String replaceAll(String replacement):Matcher 对象 m 调用该方法可以返回一个字符串,该字符串是通过把 input 中与模式 regex 匹配的子字符串全部替换为参数 replacement 指定的字符串得到的(注意,input 本身没有发生变化)。
- public String replaceFirst(String replacement):Matcher 对象 m 调用该方法可以返回一个字符串,该字符串是通过把 input 中第 1 个与模式 regex 匹配的子字符串替换为参数 replacement 指定的字符串得到的(注意,input 本身没有发生变化)。

例 9.19 查找一个字符串中的网站地址组成的子串,然后将网站地址全部剔除得到一个新字符串,运行效果如图 9.19 所示。

```
C:\ch9>java Example9_19
www.tsinghua.edu.cn
http://www.ptpress.com
剔除字符串中的网站地址后得到的字符串:
清华大学网址:,邮电出版社的网址:
```

图 9.19 模式匹配

【例 9.19】

Example9_19.java

```
import java.util.regex.*;
public class Example9_19 {
   public static void main(String args[ ]) {
      Pattern p;                               //模式对象
      Matcher m;                               //匹配对象
      String regex = "(http://|www)\56?\\w + \56{1}\\w + \56{1}\\p{Alpha} + ";
      p = Pattern.compile(regex);              //初始化模式对象
      String s = "清华大学网址:www.tsinghua.edu.cn,邮电出版社的网址:http://www.ptpress.com";
      m = p.matcher(s);                        //用待匹配字符序列初始化匹配对象
      while(m.find()) {
         String str = m.group();
         System.out.println(str);
      }
      System.out.println("剔除字符串中的网站地址后得到的字符串:");
      String result = m.replaceAll("");
      System.out.println(result);
   }
}
```

9.9 Scanner 类

在 9.1.6 节学习了怎样使用 String 类的 split(String regex)来分解字符串,在 9.3 节学习了怎样使用 Stringtokenizer 类解析字符串中的单词。本节学习怎样使用 Scanner 类从字符串中解析程序需要的数据。

1. 使用默认分隔标记解析字符串

创建 Scanner 对象,并将要解析的字符串传递给构造的对象,例如,对于字符串:

```
String NBA = "I Love This Game";
```

为了解析出 NBA 中的单词,可以如下构造一个 Scanner 对象。

```
Scanner scanner = new Scanner(NBA);
```

那么 scanner 将空白作为分隔标记、调用 next()方法依次返回 NBA 中的单词,如果 NBA 最后一个单词已被 next()方法返回,scanner 调用 hasNext()将返回 false,否则返回 true。

另外,对于数字型的单词,例如 618,168.98 等可以用 nextInt()或 nextDouble()方法来代替 next()方法,即 scanner 可以调用 nextInt()或 nextDouble()方法将数字型单词转化为 int 或 double 数据返回,但需要特别注意的是,如果单词不是数字型单词,调用 nextInt()或 nextDouble()方法将发生 InputMismatchException 异常,在处理异常时可以调用 next()方法返回该非数字化单词。

在例 9.20 中,使用 Scanner 对象解析出字符串“TV cost 876 dollar. Computer cost 2398 dollar. Telephone cost 1278 dollar”中的全部价格数字(价格数字的前后需有空格),并

计算总消费。程序运行效果如图 9.20 所示。

```
C:\ch9>java Example9_20
876.0
2398.0
1278.0
总消费:4552.0元
```

图 9.20 解析字符串

【例 9.20】

Example9_20.java

```
import java.util.*;
public class Example9_20 {
   public static void main(String args[]) {
        String  cost = " TV cost 876 dollar.Computer cost 2398 dollar.telephone cost 1278 
dollar";
      Scanner scanner = new Scanner(cost);
      double sum = 0;
      while(scanner.hasNext()){
         try{
              double price = scanner.nextDouble();
              sum = sum + price;
              System.out.println(price);
         }
         catch(InputMismatchException exp){
              String t = scanner.next();
         }
      }
      System.out.println("总消费:" + sum + "元");
   }
}
```

2. 使用正则表达式作为分隔标记解析字符串

在例 9.20 中,Scanner 对象使用默认分隔标记解析出了字符串中的全部价格数据,那么就要求必须使用空格将字符串中的价格数据和其他字符分隔开,否则就无法解析出价格数据。实际上,Scanner 对象可以调用

```
useDelimiter(正则表达式);
```

方法将一个正则表达式作为分隔标记,即和正则表达式匹配的字符串都是分隔标记。

对于例 9.20 中提到的字符串,如果用非数字字符串作为分隔标记,那么所有的价格数字就是单词。

例 9.21 使用正则表达式(匹配所有非数字字符串)

```
String regex = "[^0123456789.]+";
```

作为分隔标记解析"话费清单：市话费 76.89 元,长途话费 167.38 元,短信费 12.68 元"中的全部价格数字,并计算总的通信费用。程序运行效果如图 9.21 所示。

```
C:\ch9>java Example9_21
76.89
167.38
12.68
总通信费用:256.95元
```

图 9.21 使用正则表达式解析字符串

【例 9.21】

Example9_21.java

```
import java.util.*;
public class Example9_21 {
   public static void main(String args[]) {
      String cost = "话费清单:市话费 76.89 元,长途话费 167.38 元,短信费 12.68 元";
```

```
        Scanner scanner = new Scanner(cost);
        scanner.useDelimiter("[^0123456789.]+");
        double sum = 0;
        while(scanner.hasNext()){
           try{
                double price = scanner.nextDouble();
                sum = sum + price;
                System.out.println(price);
           }
           catch(InputMismatchException exp){
                String t = scanner.next();
           }
        }
        System.out.println("总通信费用:" + sum + "元");
    }
}
```

9.10 上机实践

1. 实验目的

当分析一个字符串并将字符串分解成可被独立使用的单词时，可以使用 java.util 包中的 StringTokenizer 类。当我们想分解出字符串的有用的单词时，可以首先把字符串中不需要的单词都统一替换为空格或其他字符，例如"*"，然后再使用 StringTokenizer 类，并用"*"或空格做分隔标记分解出需要的单词。本实验的目的是让学生掌握 StringTokenizer 类。

2. 实验要求

两张购物小票的内容如下。

```
"苹果 56.7 圆,香蕉: 12 圆,芒果:19.8 圆";
"酱油 6.7 圆,精盐: 0.8 圆,榨菜:9.8 圆";
```

编写程序分别输出两张购物小票的价格之和。程序运行参考效果如图 9.22 所示。

"苹果 56.7圆，香蕉：12圆，芒果:19.8圆"价格总和:
88.500000圆
"酱油 6.7圆，精盐：0.8圆，榨菜:9.8圆"价格总和:
17.300000圆

图 9.22 购物小票的价格

3. 程序模板

上机调试模板给出的程序，完成实验后的练习。

E.java

```
import java.util.*;
public class E {
   public static void main(String args[]) {
      String s1 = "苹果: 56.7 圆,香蕉: 12 圆,芒果:19.8 圆";
      String s2 = "酱油: 6.7 圆,精盐: 0.8 圆,榨菜:9.8 圆";
      ComputePice jisuan = new ComputePice();
      String regex = "[^0123456789.]+";    //匹配所有非数字字符串
      String s1_number = s1.replaceAll(regex,"*");
      double priceSum = jisuan.compute(s1_number,"*");
      System.out.printf("\"%s\"价格总和:\n%f 圆\n",s1,priceSum);
      String s2_number = s2.replaceAll(regex,"#");
```

```
            priceSum = jisuan.compute(s2_number,"#");
            System.out.printf("\"%s\"价格总和:\n%f 圆\n",s2,priceSum);
        }
    }
    class ComputePice {
        double compute(String s,String fenge) {
            StringTokenizer fenxiOne = new StringTokenizer(s,fenge);
            double sum = 0;
            double digitItem = 0;
            while(fenxiOne.hasMoreTokens()) {
                String str = fenxiOne.nextToken();
                digitItem = Double.parseDouble(str);
                sum = sum + digitItem ;
            }
            return sum;
        }
    }
```

4. 实验指导

如果准备分解出"酱油：6.7 圆，精盐：0.8 圆，榨菜:9.8 圆"的货品名称，即不要价格和价格单位以及标点符号，那么可以实现使用正则表达式"[0123456789.]+圆"匹配诸如ddddd.ddd 圆的价格数据。那么对于 String temp = s1.replaceAll(re,"")；temp 就是字符串：

```
"酱油:,精盐:,榨菜:"
```

那么再经过：

```
temp = temp.replaceAll(":"," ");
temp = temp.replaceAll(","," ");
```

之后，temp 就是字符串：

```
"酱油 精盐 榨菜"
```

5. 实验后的练习

编写程序输出"酱油：6.7 圆，精盐：0.8 圆，榨菜：9.8 圆"中的货品名称。

习　　题

1. 下列叙述哪些是正确的？
   A. String 类是 final 类，不可以有子类
   B. String 类在 java.lang 包中
   C. "abc"=="abc"的值是 false
   D. "abc".equals("abc")的值是 true
2. 请说出 E 类中 System.out.println 的输出结果。

```
import java.util.*;
```

```
class GetToken {
    String s[];
    public String getToken(int index,String str) {
        StringTokenizer fenxi = new StringTokenizer(str);
        int number = fenxi.countTokens();
        s = new String[number + 1];
        int k = 1;
        while(fenxi.hasMoreTokens()) {
            String temp = fenxi.nextToken();
             s[k] = temp;
             k++;
        }
        if(index <= number)
          return s[index];
        else
          return null;
    }
}
class E {
    public static void main(String args[]) {
        String str = "We Love This Game";
        GetToken token = new GetToken();
        String s1 = token.getToken(2,str),
                s2 = token.getToken(4,str);
        System.out.println(s1 + ":" + s2);
    }
}
```

3. 请说出 E 类中 System.out.println 的输出结果。

```
public class E {
    public static void main(String args[]) {
        byte d[] = "abc我们喜欢篮球".getBytes();
        System.out.println(d.length);
        String s = new String(d,0,7);
        System.out.println(s);
    }
}
```

4. 请说出 E 类中 System.out.println 的输出结果。

```
class MyString {
   public String getString(String s) {
        StringBuffer str = new StringBuffer();
        for(int i = 0;i < s.length();i++) {
            if(i % 2 == 0) {
                char c = s.charAt(i);
                str.append(c);
             }
        }
       return new String(str);
    }
```

```
}
public class E {
    public static void main(String args[ ]) {
        String s = "1234567890";
        MyString ms = new MyString();
        System.out.println(ms.getString(s));
    }
}
```

5. 请说出 E 类中 System.out.println 的输出结果。

```
public class E {
   public static void main (String args[ ]) {
        String regex = "\\djava\\w{1,}" ;
        String str1 = "88javaookk";
        String str2 = "9javaHello";
        if(str1.matches(regex)) {
            System.out.println(str1);
        }
        if(str2.matches(regex)) {
            System.out.println(str2);
        }
    }
}
```

6. 字符串调用 public String toUpperCase()方法返回一个字符串,该字符串把当前字符串中的小写字母变成大写字母;字符串调用 public String toLowerCase()方法返回一个字符串,该字符串把当前字符串中的大写字母变成小写字母。String 类的 public String concat(String str)方法返回一个字符串,该字符串是把调用该方法的字符串与参数指定的字符串连接。编写一个程序,练习使用这 3 个方法。

7. String 类的 public char charAt(int index)方法可以得到当前字符串 index 位置上的一个字符。编写程序使用该方法得到一个字符串中的第一个和最后一个字符。

8. 通过键盘输入年份和月份。程序输出相应的日历牌。

9. 计算某年、某月、某日和某年、某月、某日之间的天数间隔。要求年、月、日通过键盘输入到程序中。

10. 编程练习 Math 类的常用方法。

11. 参看例 9.19,编写程序剔除一个字符串中的全部非数字字符,例如,将形如"ab123you"的非数字字符全部剔除,得到字符串"123"。

12. 参看例 9.21,使用 Scanner 类的实例解析"数学 87 分,物理 76 分,英语 96 分"中的考试成绩,并计算出总成绩以及平均分数。

第 10 章　输入输出流

主要内容

- 字节流与字符流；
- 缓冲流；
- 随机流；
- 数组流；
- 数据流；
- 对象流；
- 序列化与对象克隆；
- 文件锁；
- 使用 Scanner 解析文件。

程序在运行期间，可能需要从外部的存储媒介或其他程序中读入需要的数据，这就需要使用输入流对象。输入流的指向称作它的源，程序从指向源的输入流中读取源中的数据（见图 10.1）。另一方面，程序在处理数据后，可能需要将处理的结果写入到永久的存储媒介中或传送给其他的应用程序，这就需要使用输出流对象。输出流的指向称作它的目的地，程序通过向输出流中写入数据把数据传送到目的地（见图 10.2）。

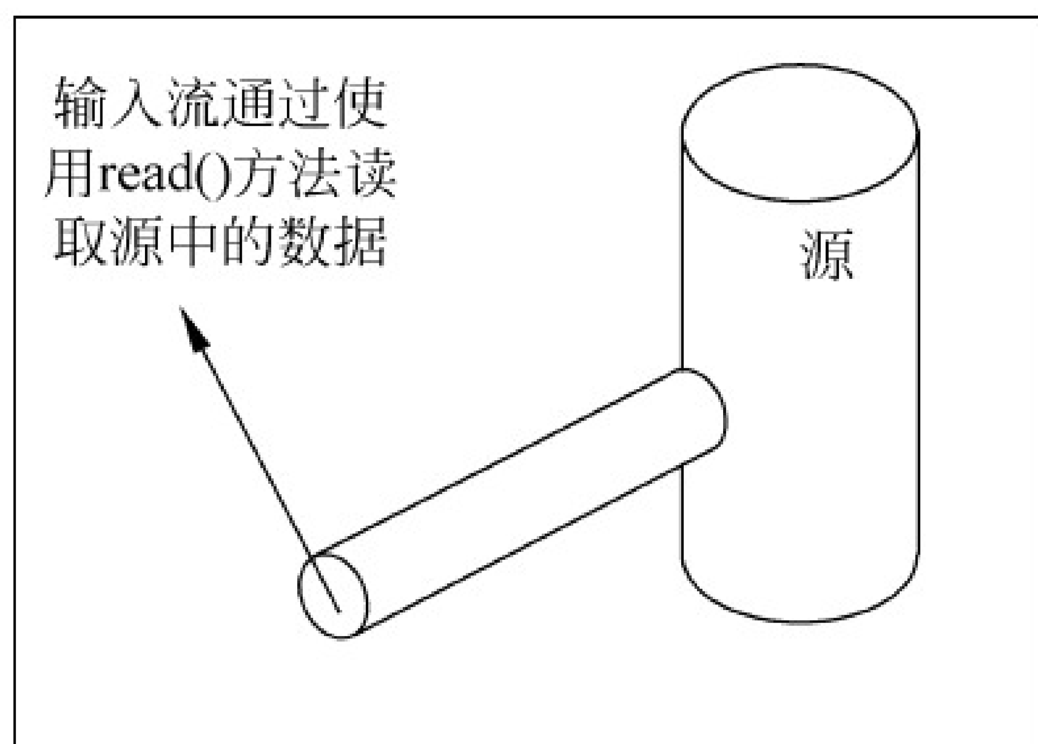


图 10.1　输入流示意图

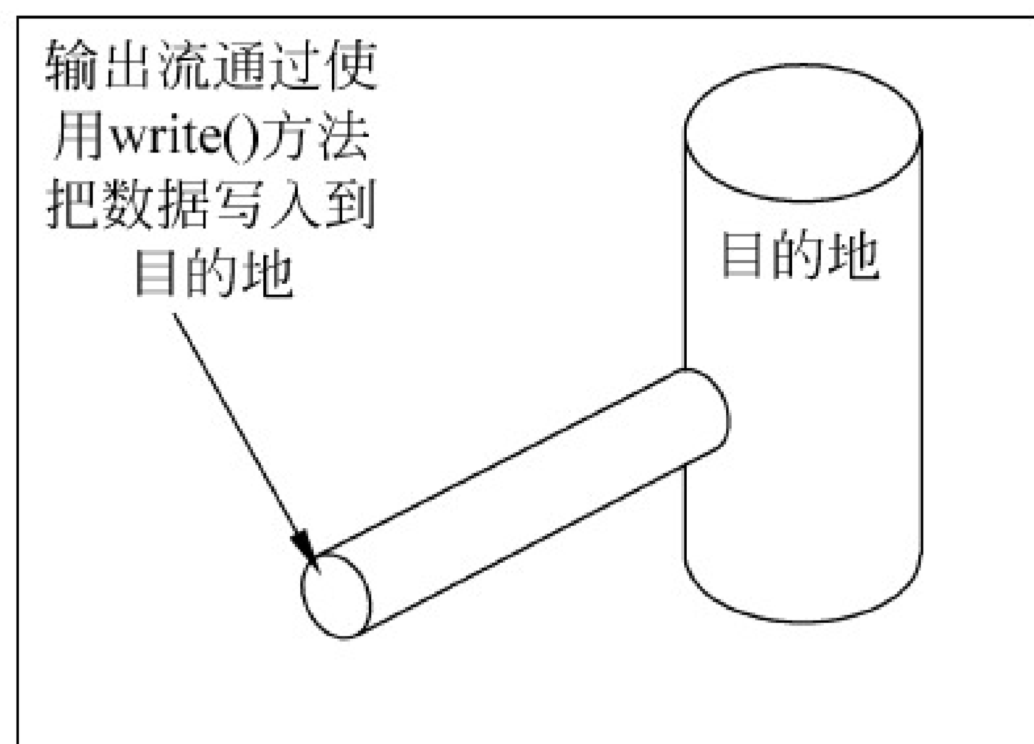


图 10.2　输出流示意图

10.1　File 类

程序可能经常需要获取磁盘上文件的有关信息或在磁盘上创建新的文件等，这就需要学习使用 File 类。需要注意的是，File 类的对象主要用来获取文件本身的一些信息，例如文件所在的目录、文件的长度、文件读写权限等，不涉及对文件的读写操作。

创建一个 File 对象的构造方法有 3 个。

```
File(String filename);
File(String directoryPath, String filename);
File(File f, String filename);
```


其中,filename 是文件名字,directoryPath 是文件的路径,f 是指定一个目录的文件。

使用 File(String filename)创建文件时,该文件被认为与当前应用程序在同一目录中。

10.1.1 文件的属性

经常使用 File 类的下列方法获取文件本身的一些信息。

- public String getName():获取文件的名字。
- public boolean canRead():判断文件是否是可读的。
- public boolean canWrite():判断文件是否可被写入。
- public boolean exists():判断文件是否存在。
- public long length():获取文件的长度(单位是字节)。
- public String getAbsolutePath():获取文件的绝对路径。
- public String getParent():获取文件的父目录。
- public boolean isFile():判断文件是否是一个普通文件,而不是目录。
- public boolean isDirectory():判断文件是否是一个目录。
- public boolean isHidden():判断文件是否是隐藏文件。
- public long lastModified():获取文件最后修改的时间(时间是从 1970 年午夜至文件最后修改时刻的毫秒数)。

在例 10.1 中,使用上述的一些方法,获取某些文件的信息、创建一个名字为 new.txt 的新文件。程序运行效果如图 10.3 所示。

```
C:\ch10>java Example10_1
Example10_1.java是可读的吗:true
Example10_1.java的长度:651
Example10_1.java的绝对路径:C:\ch10\Example10_1.java
在当前目录下创建新文件new.txt
创建成功
```

图 10.3 获取文件的相关信息

【例 10.1】

Example10_1.java

```
import java.io.*;
public class Example10_1 {
   public static void main(String args[]) {
      File f = new File("C:\\ch10","Example10_1.java");
      System.out.println(f.getName() + "是可读的吗:" + f.canRead());
      System.out.println(f.getName() + "的长度:" + f.length());
      System.out.println(f.getName() + "的绝对路径:" + f.getAbsolutePath());
      File file = new File("new.txt");
      System.out.println("在当前目录下创建新文件" + file.getName());
      if(!file.exists()) {
         try {
              file.createNewFile();
              System.out.println("创建成功");
         }
         catch(IOException exp){}
      }
   }
}
```

10.1.2 目录

1. 创建目录

File 对象调用方法：public boolean mkdir()创建一个目录，如果创建成功返回 true，否则返回 false(如果该目录已经存在将返回 false)。

2. 列出目录中的文件

如果 File 对象是一个目录，那么该对象可以调用下述方法列出该目录下的文件和子目录。

- public String[] list()用字符串形式返回目录下的全部文件。
- public File [] listFiles()用 File 对象形式返回目录下的全部文件。

有时需要列出目录下指定类型的文件，例如 java、txt 等扩展名的文件。可以使用 File 类的下述两个方法，列出指定类型的文件。

- public String[] list(FilenameFilter obj)该方法用字符串形式返回目录下的指定类型的所有文件。
- public File [] listFiles(FilenameFilter obj)该方法用 File 对象形式返回目录下的指定类型所有文件。

上述两个方法的参数 FilenameFilter 是一个接口，该接口有一个方法：

```
public boolean accept(File dir,String name);
```

使用 list 方法时，需向该方法传递一个实现 FilenameFilter 接口的对象，list 方法执行时，参数 obj 不断回调接口方法 accept(File dir,String name)，该方法中的参数 dir 为调用 list 的当前目录、参数 name 被实例化目录中的一个文件名，当接口方法返回 true 时，list 方法就将名字为 name 的文件存放到返回的数组中。

在例 10.2 中，列出当前目录(应用程序所在的目录)下全部 Java 文件的名字。

【例 10.2】

Example10_2.java

```
import java.io.*;
public class Example10_2 {
   public static void main(String args[]) {
      File dir = new File(".");
      FileAccept fileAccept = new FileAccept();
      fileAccept.setExtendName("java");
      String fileName[] = dir.list(fileAccept);
      for(String name:fileName) {
          System.out.println(name);
      }
   }
}
```

FileAccept.java

```
import java.io.*;
public class FileAccept implements FilenameFilter {
```

```
    private String extendName;
    public void setExtendName(String s) {
        extendName = "." + s;
    }
    public boolean accept(File dir,String name) {    //重写接口中的方法
        return name.endsWith(extendName);
    }
}
```

10.1.3 文件的创建与删除

当使用 File 类创建一个文件对象后,例如

```
File file = new File("c:\\myletter","letter.txt");
```

如果 C:\myletter 目录中没有名字为 letter.txt 文件,文件对象 file 调用方法

```
public boolean createNewFile();
```

可以在 C:\myletter 目录中建立一个名字为 letter.txt 的文件。文件对象调用方法

```
public boolean delete()
```

可以删除当前文件,例如:

```
file.delete();
```

10.1.4 运行可执行文件

当要执行一个本地机上的可执行文件时,可以使用 java.lang 包中的 Runtime 类。首先使用 Runtime 类声明一个对象,如:

```
Runtime ec;
```

然后使用该类的 getRuntime()静态方法创建这个对象:

```
ec = Runtime.getRuntime();
```

ec 可以调用 exec(String command)方法打开本地机的可执行文件或执行一个操作。

例 10.3 中,Runtime 对象打开 Windows 平台上的记事本程序和浏览器。

【例 10.3】

Example10_3.java

```
import java.io.*;
public class Example10_3 {
    public static void main(String args[]) {
        try{
            Runtime ce = Runtime.getRuntime();
            File file = new File("c:/windows","Notepad.exe");
            ce.exec(file.getAbsolutePath());
            file = new File("C:\\Program Files\\Internet Explorer","IEXPLORE www.sohu.com ");
            ce.exec(file.getAbsolutePath());
```

```
        }
        catch(Exception e) {
           System.out.println(e);
        }
    }
}
```

10.2　字节流与字符流

java.io 包提供了大量的流类，Java 把 InputStream 抽象类的子类创建的流对象称作字节输入流、OutputStream 抽象类的子类创建的流对象称作字节输出流，Java 把 Reader 抽象类的子类创建的流对象称作字符输入流、Writer 抽象类的子类创建的流对象称作字符输出流。

针对不同的源或目的地，java.io 包为程序提供了相应的输入流或输出流，这些输入输出流绝大部分都是 InputStream、OutputStream、Reader 或 Writer 的子类，例如，如果需要以字节为单位对磁盘上的文件进行读写操作，就可以分别使用 InputStream 和 OutputStream 的子类 FileInputStream 和 FileOutputStream 来创建文件输入流和文件输出流。本章的后续小节将陆续介绍 java.io 包提供的重要的、常用的输入输出流。

10.2.1　InputStream 类与 OutputStream 类

InputStream 类提供的 read 方法以字节为单位顺序地读取源中的数据，只要不关闭流，每次调用 read 方法就顺序地读取源中的其余内容，直到源的末尾或输入流被关闭。

InputStream 类有如下常用的方法。

- int read()：输入流调用该方法从源中读取单个字节的数据，该方法返回字节值(0～255 之间的一个整数)，如果未读出字节就返回－1。
- int read(byte b[])：输入流调用该方法从源中试图读取 b.length 个字节到 b 中，返回实际读取的字节数目。如果到达文件的末尾，则返回－1。
- int read(byte b[], int off, int len)：输入流调用该方法从源中试图读取 len 个字节到 b 中，并返回实际读取的字节数目。如果到达文件的末尾，则返回－1，参数 off 指定从字节数组的某个位置开始存放读取的数据。
- void close()：输入流调用该方法关闭输入流。
- long skip(long numBytes)：输入流调用该方法跳过 numBytes 个字节，并返回实际跳过的字节数目。

OutStream 流以字节为单位顺序地写文件，只要不关闭流，每次调用 write 方法就顺序地向目的地写入内容，直到流被关闭。

OutputStream 类有如下常用的方法。

- void write(int n)：输出流调用该方法向输出流写入单个字节。
- void write(byte b[])：输出流调用该方法向输出流写入一个字节数组。
- void write(byte b[],int off,int len)：从给定字节数组中起始于偏移量 off 处取 len 个字节写到输出流。

• void close()：关闭输出流。

10.2.2 Reader 类与 Writer 类

Reader 类提供的 read 方法以字符为单位顺序地读取源中的数据，只要不关闭流，每次调用 read 方法就顺序地读取源中的其余内容，直到源的末尾或输入流被关闭。

Reader 类有如下常用的方法。

• int read()：输入流调用该方法从源中读取一个字符，该方法返回一个整数(0～65 535 之间的一个整数，Unicode 字符值)，如果未读出字符就返回－1。
• int read(char b[])：输入流调用该方法从源中读取 b. length 个字符到字符数组 b 中，返回实际读取的字符数目。如果到达文件的末尾，则返回－1。
• int read(char b[], int off, int len)：输入流调用该方法从源中读取 len 个字符并存放到字符数组 b 中，返回实际读取的字符数目。如果到达文件的末尾，则返回－1。其中，off 参数指定 read 方法在字符数组 b 中的什么地方存放数据。
• void close()：输入流调用该方法关闭输入流。
• long skip(long numBytes)：输入流调用该方法跳过 numBytes 个字符，并返回实际跳过的字符数目。

OutStream 流以字符为单位顺序地写文件，只要不关闭流，每次调用 write 方法就顺序地向目的地写入内容，直到流被关闭。

Writer 类有如下常用的方法。

• void write(int n)：向输入流写入一个字符。
• void write(byte b[])：向输入流写入一个字符数组。
• void write(byte b[],int off,int length)：从给定字符数组中起始于偏移量 off 处取 len 个字符写到输出流。
• void close()：关闭输出流。

10.2.3 关闭流

流都提供了关闭方法 close()，尽管程序结束时会自动关闭所有打开的流，但是当程序使用完流后，显式地关闭任何打开的流仍是一个良好的习惯。如果没有关闭那些被打开的流，那么就可能不允许另一个程序操作这些流所用的资源。另外，需要注意的是，在操作系统把程序所写到输出流上的那些字节保存到磁盘上之前，有时被存放在内存缓冲区中，通过调用 close()方法，可以保证操作系统把流缓冲区的内容写到它的目的地，即关闭输出流可以把该流所用的缓冲区的内容冲洗掉(通常冲洗到磁盘文件上)。

10.3 文件字节流

由于应用程序经常需要和文件打交道，所以 InputStream 专门提供了读写文件的子类：FileInputStream 和 FileOutputSream 类。如果程序对文件的操作比较简单，例如只是顺序地读写文件，那么就可以使用 FileInputStream 和 FileOutputSream 类创建的流对文件进行读写操作。

10.3.1 文件字节输入流

如果需要以字节为单位去读文件，就可以使用 FileInputStream 类来创建指向该文件的文件字节输入流。下面是 FileInputStream 类的两个构造方法。

```
FileInputStream(String name);
FileInputStream(File file);
```

第一个构造方法使用给定的文件名 name 创建一个 FileInputStream 对象，第二个构造方法使用 File 对象创建 FileInputStream 对象。参数 name 和 file 指定的文件称作输入流的源，输入流通过调用 read 方法读出源中的数据。

FileInputStream 输入流打开一个到达文件的输入流(源就是这个文件，输入流指向这个文件)。当使用文件输入流构造方法建立通往文件的输入流时，可能会出现错误(也被称为异常)。例如，试图要打开的文件可能不存在。当出现 I/O 错误，Java 生成一个出错信号，它使用一个 IOException(IO 异常)对象来表示这个出错信号。程序必须在 try-catch 语句中的 try 块创建输入流对象、在 catch(捕获)块检测并处理这个异常。例如，为了读取一个名为 hello.txt 的文件，建立一个文件输入流对象，如下所示。

```
try { FileInputStream in = new FileInputStream("hello.txt");    //创建文件字节输入流
}
catch (IOException e) {
    System.out.println("File read error:" + e );
}
```

文件字节流可以调用从父类继承的 read 方法顺序地读取文件，只要不关闭流，每次调用 read 方法就顺序地读取文件中的其余内容，直到文件的末尾或文件字节输入流被关闭。

例 10.4 使用文件字节输入流读取文件，将文件的内容显示在屏幕上。程序运行效果如图 10.4 所示。

```
C:\ch10>java Example10_4
import java.io.*;
public class Example10_4 {
   public static void main(Str
      int n=-1;
      byte [] a=new byte[100];
```

图 10.4 使用文件字节流读文件

【例 10.4】

Example10_4.java

```
import java.io.*;
public class Example10_4 {
   public static void main(String args[]) {
      int n =-1;
      byte [] a = new byte[100];
      try{  File f = new File("Example10_4.java");
            FileInputStream in = new FileInputStream(f);
            while((n = in.read(a,0,100))!=-1) {
               String s = new String (a,0,n);
               System.out.print(s);
            }
            in.close();
      }
      catch(IOException e) {
            System.out.println("File read Error" + e);
      }
   }
}
```

10.3.2 文件字节输出流

当程序需要把信息以字节为单位写入到文件时,可以使用 FileOutputStream 类来创建指向该文件的文件字节输出流。下面是 FileOutputStream 类的两个构造方法。

```
FileOutputStream(String name)
FileOutputStream(File file)
```

第一个构造方法使用给定的文件名 name 作为目的地创建一个 FileOutputStream 对象。第二个构造方法使用 File 对象作为目的地创建 FileOutputStream 对象。

FileOutputStream 流的目的地是文件,所以文件输出流调用 write(byte b[])方法把字节写入到文件。FileOutputStream 流顺序地向文件写入内容,即只要不关闭流,每次调用 write 方法就顺序地向文件写入内容,直到流被关闭。需要注意的是,如果 FileOutputStream 流要写的文件不存在,该流将首先创建要写的文件,然后再向文件写入内容;如果要写的文件已经存在,则刷新文件中的内容,然后再顺序地向文件写入内容。

可以使用 FileOutputStream 类的下列能选择是否具有刷新功能的构造方法创建指向文件的输出流。

```
FileOutputStream(String name, boolean append);
FileOutputStream(File file, boolean append);
```

当用构造方法创建指向一个文件的输出流时,如果参数 append 取值 true,输出流不会刷新指向的文件(假如文件已存在),输出流的 write 的方法将从文件的末尾开始向文件写入数据,参数 append 取值 false,输出流将刷新指向的文件(假如文件已存在)。

例 10.5 使用文件字节输出流写文件,将"国庆 60 周年"和"十一快乐"写入到名字为 happy.txt 的文件中。

【例 10.5】

Example10_5.java

```
import java.io.*;
public class Example10_5 {
   public static void main(String args[]) {
      byte [] a = "国庆 60 周年".getBytes();
      byte [] b = "十一快乐".getBytes();
      try{
         FileOutputStream out = new FileOutputStream("happy.txt");
         out.write(a);
         out.write(b,0,b.length);
         out.close();
      }
      catch(IOException e) {
         System.out.println("Error " + e);
      }
   }
}
```

10.4　文件字符流

字节输入流和输出流的 read 和 write 方法使用字节数组读写数据，即以字节为基本单位处理数据。因此，字节流不能很好地操作 Unicode 字符，例如，一个汉字在文件中占用 2 个字节，如果使用字节流，读取不当会出现“乱码”现象。

与 FileInputStream、FileOutputStream 字节流相对应的是 FileReader、FileWriter 字符流，FileReader 和 FileWriter 分别是 Reader 和 Writer 的子类，其构造方法分别是：

```
FileReader(String filename); FileReader(File filename);
FileWriter (String filename); FileWriter (File filename);
FileWriter (String filename,boolean append); FileWriter (File filename,boolean append);
```

字符输入流和输出流的 read 和 write 方法使用字符数组读写数据，即以字符为基本单位处理数据。

例 10.6 使用字符输出流将一段文字存入文件，然后再使用字符输入流去读文件。

【例 10.6】

Example10_6.java

```
import java.io.*;
public class Example10_6 {
   public static void main(String args[]) {
      String content = "broadsword 勇者无敌";
      try{   File f = new File("hello.txt");
             char [] a = content.toCharArray();
             FileWriter out = new FileWriter(f);
             out.write(a,0,a.length);
             out.close();
             FileReader in = new FileReader(f);
             StringBuffer s = new StringBuffer();
             char tom[] = new char[10];
             int n =-1;
             while((n = in.read(tom,0,10))!=-1) {
                String temp = new String (tom,0,n);
                s.append(temp);
             }
             in.close();
             System.out.println(new String(s));
           }
      catch(IOException e) {
           System.out.println(e.toString());
      }
   }
}
```

注：对于 Writer 流，write 方法将数据首先写入到缓冲区，每当缓冲区溢出时，缓冲区的内容被自动写入到目的地，如果关闭流，缓冲区的内容会立刻被写入到目的地。流调用 flush()方法可以立刻冲洗当前缓冲区，即将当前缓冲区的内容写入到目的地。

10.5 缓　冲　流

BufferedReader 和 BufferedWriter 类创建的对象称作缓冲输入输出流，二者增强了读写文件的能力。例如 Student. txt 是一个学生名单，每个姓名占一行。如果我们想读取名字，那么每次必须读取一行，使用 FileReader 流很难完成这样的任务，因为，我们不清楚一行有多少个字符，FileReader 类没有提供读取一行的方法。

Java 提供了更高级的流：BufferedReader 流和 BufferedWriter，二者的源和目的地必须是字符输入流和字符输出流。因此，如果把字符输入流作为 BufferedReader 流的源；把字符输出流作为 BufferedWriter 流的目的地，那么，BufferedReader 和 BufferedWriter 类创建的流将比字符输入流和字符输出流有更强的读写能力，例如，BufferedReader 流就可以按行读取文件。

BufferedReader 类和 BufferedWriter 的构造方法分别是：

```
BufferedReader(Reader in);
BufferedWriter (Writer out);
```

BufferedReader 流能够读取文本行，方法是 readLine()。

通过向 BufferedReader 传递一个 Reader 子类的对象(如 FileReader 的实例)，来创建一个 BufferedReader 对象，如：

```
FileReader inOne = new FileReader("Student.txt")
BufferedReader inTwo = BufferedReader(inOne);
```

然后 inTwo 流调用 readLine()方法中读取 Student. txt，例如：

```
String strLine = inTwo.readLine();
```

类似地，可以将 BufferedWriter 流和 FileWriter 流连接在一起，然后使用 BufferedWriter 流将数据写到目的地，例如：

```
FileWriter tofile = new FileWriter("hello.txt");
BufferedWriter out = BufferedWriter(tofile);
```

然后 out 使用 BufferedReader 类的方法

```
write(String s,int off,int len)
```

把字符串 s 写到 hello. txt 中，参数 off 是 s 开始处的偏移量，len 是写入的字符数量。

另外，BufferedWriter 流有一个自己独特的向文件写入一个回行符的方法：

```
newLine();
```

可以把 BufferedReader 和 BufferedWriter 称作上层流，把它们指向的字符流称作底层流。Java 采用缓存技术将上层流和底层流连接。底层字符输入流首先将数据读入缓存，BufferedReader 流再从缓存读取数据；BufferedWriter 流将数据写入缓存，底层字符输出流会不断地将缓存中的数据写入到目的地。当 BufferedWriter 流调用 flush()刷新缓存或调用 close()方法关闭时，即使缓存没有溢满，底层流也会立刻将缓存的内容写入目的地。

例 10.7 中使用 BufferedWriter 流把字符串按行写入文件,然后再使用 BufferedReader 流按行读取文件。程序运行效果如图 10.5 所示。

```
C:\ch10>java Example10_7
商品列表:
电视机,2567元/台
洗衣机,3562.元/台
冰箱,6573元/台
```

图 10.5 使用缓冲流读写文件

【例 10.7】

Example10_7.java

```
import java.io.*;
public class Example10_7 {
   public static void main(String args[]) {
      File file = new File("Student.txt");
      String content[] = {"商品列表:","电视机,2567 元/台","洗衣机,3562.元/台","冰箱,
6573 元/台"};
        try{
           FileWriter outOne = new FileWriter(file);
           BufferedWriter outTwo =  new BufferedWriter(outOne);
           for(String str:content) {
               outTwo.write(str);
               outTwo.newLine();
           }
           outTwo.close();
           outOne.close();
           FileReader inOne = new FileReader(file);
           BufferedReader inTwo =  new BufferedReader(inOne);
           String s = null;
           while((s = inTwo.readLine())!= null) {
             System.out.println(s);
           }
           inOne.close();
           inTwo.close();
         }
      catch(IOException e) {
         System.out.println(e);
      }
   }
}
```

10.6 随 机 流

通过前面的学习我们知道,如果准备读文件,需要建立指向该文件的输入流;如果准备写文件,需要建立指向该文件的输出流。那么,能否建立一个流,通过该流既能读文件也能写文件呢?这正是本节要介绍的随机流。

RandomAccessFile 类创建的流称作随机流,与前面的输入输出流不同的是,RandomAccessFile 类既不是 InputStream 类的子类,也不是 OutputStream 类的子类。但是 RandomAccessFile 类创建的流的指向既可以作为流的源,也可以作为流的目的地,换句话说,当准备对一个文件进行读写操作时,可以创建一个指向该文件的随机流即可,这样既可以从这个流中读取文件的数据,也可以通过这个流写入数据到文件。

以下是 RandomAccessFile 类的两个构造方法。

- RandomAccessFile(String name,String mode)参数 name 用来确定一个文件名,给出创建的流的源,也是流目的地。参数 mode 取 r(只读)或 rw(可读写),决定创建的流对文件的访问权力。
- RandomAccessFile(File file,String mode)参数 file 是一个 File 对象,给出创建的流的源,也是流目的地。参数 mode 取 r(只读)或 rw(可读写),决定创建的流对文件的访问权力。

RandomAccessFile 类中有一个方法:seek(long a),用来定位 RandomAccessFile 流的读写位置,其中参数 a 确定读写位置距离文件开头的字节个数。另外流还可以调用 getFilePointer()方法获取流的当前读写位置。RandomAccessFile 流对文件的读写比顺序读写更为灵活。

例 10.8 中把几个 int 型整数写入到一个名字为 tom.dat 文件中,然后按相反顺序读出这些数据。

【例 10.8】

Example10_8.java

```
import java.io.*;
public class Example10_8 {
   public static void main(String args[]) {
      RandomAccessFile inAndOut = null;
      int data[] = {1,2,3,4,5,6,7,8,9,10};
      try{   inAndOut = new RandomAccessFile("tom.dat","rw");
            for(int i = 0;i < data.length;i++) {
               inAndOut.writeInt(data[i]);
            }
            for(long i = data.length - 1;i >= 0;i -- ) { //一个 int 型数据占 4 个字节,inAndOut 从
               inAndOut.seek(i * 4);            //文件的第 36 个字节读取最后面的一个整数
               System.out.printf("\t%d",inAndOut.readInt());//每隔 4 个字节往前读取一个整数
            }
            inAndOut.close();
      }
      catch(IOException e){}
   }
}
```

表 10.1 是 RandomAccessFile 流的常用方法。

表 10.1　RandomAccessFile 类的常用方法

方　　法	描　　述
close()	关闭文件
getFilePointer()	获取当前读写的位置
length()	获取文件的长度
read()	从文件中读取一个字节的数据
readBoolean()	从文件中读取一个布尔值,0 代表 false;其他值代表 true
readByte()	从文件中读取一个字节
readChar()	从文件中读取一个字符(2 个字节)

续表

方　　法	描　　述
readDouble()	从文件中读取一个双精度浮点值(8 个字节)
readFloat()	从文件中读取一个单精度浮点值(4 个字节)
readFully(byte b[])	读 b.length 字节放入数组 b,完全填满该数组
readInt()	从文件中读取一个 int 值(4 个字节)
readLine()	从文件中读取一个文本行
readlong()	从文件中读取一个长型值(8 个字节)
readShort()	从文件中读取一个短型值(2 个字节)
readUnsignedByte()	从文件中读取一个无符号字节(1 个字节)
readUnsignedShort()	从文件中读取一个无符号短型值(2 个字节)
readUTF()	从文件中读取一个 UTF 字符串
seek(long position)	定位读写位置
setLength(long　newlength)	设置文件的长度
skipBytes(int n)	在文件中跳过给定数量的字节
write(byte b[])	写 b.length 个字节到文件
writeBoolean(boolean v)	把一个布尔值作为单字节值写入文件
writeByte(int v)	向文件写入一个字节
writeBytes(String s)	向文件写入一个字符串
writeChar(char c)	向文件写入一个字符
writeChars(String s)	向文件写入一个作为字符数据的字符串
writeDouble(double v)	向文件写入一个双精度浮点值
writeFloat(float v)	向文件写入一个单精度浮点值
writeInt(int v)	向文件写入一个 int 值
writeLong(long v)	向文件写入一个长型 int 值
writeShort(int v)	向文件写入一个短型 int 值
writeUTF(String s)	写入一个 UTF 字符串

需要注意的是,RondomAccessFile 流的 readLine()方法在读取含有非 ASCII 字符的文件时(例如含有汉字的文件)会出现“乱码”现象,因此,需要把 readLine()读取的字符串用“iso-8859-1”重新编码存放到 byte 数组中,然后再用当前机器的默认编码将该数组转化为字符串,操作如下。

1. 读取

```
String str = in.readLine();
```

2. 用“iso-8859-1”重新编码

```
byte b[ ] = str.getBytes("iso - 8859 - 1");
```

3. 使用当前机器的默认编码将字节数组转化为字符串

```
String content = new String(b);
```

如果机器的默认编码是“GB2312”,那么

```
String content = new String(b);
```

等同于：

```
String content = new String(b, "GB2312");
```

例 10.9 中 RondomAccessFile 流使用 readLine()读取文件。

【例 10.9】

Example10_9.java

```
import java.io.*;
public class Example10_9 {
   public static void main(String args[]) {
      RandomAccessFile in = null;
      try{ in = new RandomAccessFile("Example10_9.java","rw");
            long length = in.length();  //获取文件的长度
            long position = 0;
            in.seek(position);          //将读取位置定位到文件的起始
            while(position < length) {
               String str = in.readLine();
               byte b[] = str.getBytes("iso-8859-1");
               str = new String(b);
               position = in.getFilePointer();
               System.out.println(str);
            }
      }
      catch(IOException e){}
   }
}
```

10.7 数 组 流

流的源和目标除了可以是文件外，还可以是计算机内存。

1. 字节数组流

字节数组输入流 ByteArrayInputStream 和字节数组输出流 ByteArrayOutputStream 分别使用字节数组作为流的源和目标。ByteArrayInputStream 的构造方法如下。

```
ByteArrayInputStream(byte[] buf);
ByteArrayInputStream(byte[] buf, int offset, int length);
```

第一个构造方法构造的字节数组流的源是参数 buf 指定的数组的全部字节单元，第二个构造方法构造的字节数组流的源是 buf 指定的数组从 offset 处按顺序取 length 个字节单元。

字节数组输入流调用

```
public int read();
```

方法可以顺序地从源中读出一个字节，该方法返回读出的字节值；调用

```
public int read(byte[] b, int off, int len);
```

方法可以顺序地从源中读出参数 len 指定的字节数，并将读出的字节存放到参数 b 指定的

数组中，参数 off 指定数组 b 存放读出字节的起始位置，该方法返回实际读出的字节个数。如果未读出字节 read 方法返回－1。

ByteArrayOutputStream 流的构造方法如下。

```
ByteArrayOutputStream();
ByteArrayOutputStream(int size);
```

第一个构造方法构造的字节数组输出流指向一个默认大小为 32 字节的缓冲区，如果输出流向缓冲区写入的字节个数大于缓冲区时，缓冲区的容量会自动增加。第二个构造方法构造的字节数组输出流指向的缓冲区的初始大小由参数 size 指定，如果输出流向缓冲区写入的字节个数大于缓冲区时，缓冲区的容量会自动增加。

字节数组输出流调用

```
public void write(int b);
```

方法可以顺序地向缓冲区写入一个字节；调用

```
public void write(byte[] b, int off, int len);
```

方法可以将参数 b 中指定的 len 个字节顺序地写入缓冲区，参数 off 指定从 b 中写出的字节的起始位置；调用

```
public byte[] toByteArray();
```

方法可以返回输出流写入到缓冲区的全部字节。

2. 字符数组流

与数组字节流对应的是字符数组流 CharArrayReader 和 CharArrayWriter 类，字符数组流分别使用字符数组作为流的源和目标。

例 10.10 使用数组流向内存(输出流的缓冲区)写入“国庆 60 周年”和“中秋快乐”，然后再从内存读取曾写入的数据。

【例 10.10】

Example10_10.java

```
import java.io.*;
public class Example10_10 {
   public static void main(String args[]) {
      try {
         ByteArrayOutputStream outByte = new ByteArrayOutputStream();
         byte [] byteContent = "国庆 60 周年".getBytes();
         outByte.write(byteContent);
         ByteArrayInputStream inByte = new ByteArrayInputStream(outByte.toByteArray());
         byte backByte [] = new byte[outByte.toByteArray().length];
         inByte.read(backByte);
         System.out.println(new String(backByte));
         CharArrayWriter outChar = new CharArrayWriter();
         char [] charContent = "中秋快乐".toCharArray();
         outChar.write(charContent);
         CharArrayReader inChar = new CharArrayReader(outChar.toCharArray());
         char backChar [] = new char[outChar.toCharArray().length];
```

```
            inChar.read(backChar);
            System.out.println(new String(backChar));
        }
        catch(IOException exp){}
    }
}
```

10.8 数 据 流

DataInputStream 和 DataOutputStream 类创建的对象称为数据输入流和数据输出流。这两个流是很有用的流,它们允许程序按着机器无关的风格读取 Java 原始数据。也就是说,当读取一个数值时,不必再关心这个数值应当是多少个字节。

以下是 DataInputStream 和 DataOutputStream 的构造方法。

- DataInputStream(InputStream in)创建的数据输入流指向一个由参数 in 指定的底层输入流。
- DataOutputStream(OutputStream out)创建的数据输出流指向一个由参数 out 指定的底层输出流。

表 10.2 是 DataInputStream 和 DataOutputStream 类的常用方法。

表 10.2　DataInputStream 及 DataOutputSteam 类的部分方法

方　　法	描　　述
close()	关闭流
readBoolean()	读取一个布尔值
readByte()	读取一个字节
readChar()	读取一个字符
readDouble()	读取一个双精度浮点值
readFloat()	读取一个单精度浮点值
readInt()	读取一个 int 值
readlong()	读取一个长型值
readShort()	读取一个短型值
readUnsignedByte()	读取一个无符号字节
readUnsignedShort()	读取一个无符号短型值
readUTF()	读取一个 UTF 字符串
skipBytes(int n)	跳过给定数量的字节
writeBoolean(boolean v)	写入一个布尔值
writeBytes(String s)	写入一个字符串
writeChars(String s)	写入字符串
writeDouble(double v)	写入一个双精度浮点值
writeFloat(float v)	写入一个单精度浮点值
writeInt(int v)	写入一个一个 int 值
writeLong(long v)	写入一个一个长型值
writeShort(int v)	写入一个一个短型值
writeUTF(String s)	写入一个 UTF 字符串

例 10.11 写几个 Java 类型的数据到一个文件，然后再读出来。

【例 10.11】

Example10_11. java

```
import java. io. * ;
public class Example10_11 {
   public static void main(String args[ ]) {
      File file = new File("apple. txt");
      try{   FileOutputStream fos = new FileOutputStream(file);
           DataOutputStream outData = new DataOutputStream(fos);
           outData. writeInt(100);
           outData. writeLong(123456);
           outData. writeFloat(3.1415926f);
           outData. writeDouble(987654321.1234);
           outData. writeBoolean(true);
           outData. writeChars("How are you doing ");
       }
       catch(IOException e){}
       try{ FileInputStream fis = new FileInputStream(file);
           DataInputStream inData = new DataInputStream(fis);
           System. out. println(inData. readInt());              //读取 int 数据
           System. out. println(inData. readLong());             //读取 long 数据
           System. out. println( + inData. readFloat());         //读取 float 数据
           System. out. println(inData. readDouble());           //读取 double 数据
           System. out. println(inData. readBoolean());          //读取 boolean 数据
           char c;
           while((c = inData. readChar())!= '\0') {              //'\0'表示空字符。
              System. out. print(c);
           }
        }
        catch(IOException e){}
   }
}
```

例 10.12 将字符串加密后写入文件，然后读取该文件，并解密内容，运行效果如图 10.6 所示。

```
C:\ch10>java Example10_12
加密命令:建泠悢斟晨陈暘?杭冮?眏曁??娣
解密命令:渡江总攻时间是4月22日晚10点
```

图 10.6　使用数据流加密信息

【例 10.12】

Example10_12. java

```
import java. io. * ;
public class Example10_12 {
   public static void main(String args[ ]) {
      String command  =  "渡江总攻时间是 4 月 22 日晚 10 点";
      EncryptAndDecrypt person  =  new EncryptAndDecrypt();
      String password  =  "Tiger";
      String secret  =  person. encrypt(command, password);      //加密
      File file = new File("secret. txt");
      try{ FileOutputStream fos = new FileOutputStream(file);
          DataOutputStream outData = new DataOutputStream(fos);
          outData. writeUTF(secret);
```

```
            System.out.println("加密命令:" + secret);
        }
        catch(IOException e){}
        try{ FileInputStream fis = new FileInputStream(file);
            DataInputStream inData = new DataInputStream(fis);
            String str  =  inData.readUTF();
            String mingwen  =  person.decrypt(str,password);    //解密
            System.out.println("解密命令:" + mingwen);
        }
        catch(IOException e){}
    }
}
```

EncryptAndDecrypt.java

```
public class EncryptAndDecrypt {
    String encrypt(String sourceString,String password) {       //加密算法
        char [] p = password.toCharArray();
        int n  =  p.length;
        char [] c  =  sourceString.toCharArray();
        int m  =  c.length;
        for(int k = 0;k < m;k++){
            int mima = c[k] + p[k % n];                         //加密
            c[k] = (char)mima;
        }
        return new String(c);                                   //返回密文
    }
    String decrypt(String sourceString,String password) {       //解密算法
        char [] p = password.toCharArray();
        int n  =  p.length;
        char [] c  =  sourceString.toCharArray();
        int m  =  c.length;
        for(int k = 0;k < m;k++){
            int mima = c[k] - p[k % n];                         //解密
            c[k] = (char)mima;
        }
        return new String(c);                                   //返回明文
    }
}
```

10.9 对 象 流

ObjectInputStream 和 ObjectOutputStream 类分别是 InputStream 和 OutputStream 类的子类。ObjectInputStream 和 ObjectOutputStream 类创建的对象称为对象输入流和对象输出流。对象输出流使用 writeObject(Object obj)方法将一个对象 obj 写入到一个文件,对象输入流使用 readObject()读取一个对象到程序中。

ObjectInputStream 和 ObjectOutputStream 类的构造方法如下。

- ObjectInputStream(InputStream in)

• ObjectOutputStream(OutputStream out)

ObjectOutputStream 的指向应当是一个输出流对象，因此当准备将一个对象写入到文件时，首先用 OutputStream 的子类创建一个输出流，例如用 FileOutputStream 创建一个文件输出流，如下列代码所示。

```
FileOutputStream fileOut = new FileOutputStream("tom.txt");
ObjectOutputStream objectOut = new ObjectOutputStream(fileOut);
```

同样 ObjectInputStream 的指向应当是一个输入流对象，因此当准备从文件中读入一个对象到程序中时，首先用 InputStream 的子类创建一个输入流，例如用 FileInputStream 创建一个文件输入流，如下代码所示。

```
FileInputStream fileIn = new FileInputStream("tom.txt");
ObjectInputStream objectIn = new ObjectInputStream(fileIn);
```

当使用对象流写入或读入对象时，要保证对象是序列化的。这是为了保证能把对象写入到文件，并能再把对象正确读回到程序中。

一个类如果实现了 Serializable 接口(java.io 包中的接口)，那么这个类创建的对象就是所谓序列化的对象。Java 类库提供给我们的绝大多数对象都是所谓序列化的。需要强调的是，Serializable 接口中没有方法，因此实现该接口的类不需要实现额外的方法。另外需要注意的是，使用对象流把一个对象写入到文件时不仅要保证该对象是序列化的，而且该对象的成员对象也必须是序列化的。

Serializable 接口中的方法对程序是不可见的，因此实现该接口的类不需要实现额外的方法，当把一个序列化的对象写入到对象输出流时，JVM 就会实现 Serializable 接口中的方法，将一定格式的文本(对象的序列化信息)写入到目的地。当 ObjectInputStream 对象流从文件读取对象时，就会从文件中读回对象的序列化信息，并根据对象的序列化信息创建一个对象。

在例 10.13 中使用对象流读写 TV 类创建的对象。程序运行效果如图 10.7 所示。

```
C:\ch10>java Example10_13
changhong的名字:长虹电视
changhong的价格:5678
xinfei的名字:新飞电视
xinfei的价格:6666
```

图 10.7 使用对象流读写对象

【例 10.13】

TV.java

```
import java.io.*;
public class TV implements Serializable {
    String name;
    int price;
    public void setName(String s) {
        name = s;
    }
    public void setPrice(int n) {
        price = n;
    }
    public String getName() {
        return name;
    }
    public int getPrice() {
```

```
        return price;
    }
}{
```

Example10_13. java

```
import java.io.*;
public class Example10_13 {
   public static void main(String args[]) {
      TV changhong = new TV();
      changhong.setName("长虹电视");
      changhong.setPrice(5678);
      File file = new File("television.txt");
      try{
          FileOutputStream fileOut = new FileOutputStream(file);
          ObjectOutputStream objectOut = new ObjectOutputStream(fileOut);
          objectOut.writeObject(changhong);
          objectOut.close();
          FileInputStream fileIn = new FileInputStream(file);
          ObjectInputStream objectIn = new ObjectInputStream(fileIn);
          TV xinfei = (TV)objectIn.readObject();
          objectIn.close();
          xinfei.setName("新飞电视");
          xinfei.setPrice(6666);
          System.out.println("changhong 的名字:" + changhong.getName());
          System.out.println("changhong 的价格:" + changhong.getPrice());
          System.out.println("xinfei 的名字:" + xinfei.getName());
          System.out.println("xinfei 的价格:" + xinfei.getPrice());
       }
       catch(ClassNotFoundException event) {
          System.out.println("不能读出对象");
       }
       catch(IOException event) {
          System.out.println(event);
       }
   }
}
```

请读者仔细观察例 10.13 中程序产生的 television.txt 文件中保存的对象序列化内容，尤其注意当 TV 类实现 Serializable 接口和不实现 Serializable 接口时，程序产生的 television.txt 文件在内容上的区别。

10.10 序列化与对象克隆

我们已经知道，一个类的两个对象如果具有相同的引用，那么他们就具有相同的实体和功能。例如，

```
A one = new A();
A two = one;
```

假设 A 类有名字为 x 的 int 型成员变量，那么，如果进行如下的操作：

```
two.x = 100;
```

那么 one.x 的值也会是 100。再例如，某个方法的参数是 People 类型：

```
public void f(People p) {
   p.x = 200;
}
```

如果调用该方法时，将 People 的某个对象的引用，例如 zhang，传递给参数 p，那么该方法执行后，zhang.x 的值也将是 200。

有时想得到对象的一个“复制品”，复制品实体的变化不会引起原对象实体发生变化，反之亦然。这样的复制品称为原对象的一个克隆对象或简称克隆。

使用对象流很容易获取一个序列化对象的克隆，只需将该对象写入对象输出流指向的目的地，然后将该目的地作为一个对象输入流的源，那么该对象输入流从源中读回的对象一定是原对象的一个克隆，即对象输入流通过对象的序列化信息来得到当前对象的一个克隆，例如，例 10.13 中的对象 xinfei 就是对象 changhong 的一个克隆。

当程序想以较快的速度得到一个对象的克隆时，可以用对象流将对象的序列化信息写入内存，而不是写入到磁盘的文件中。对象流将数组流作为地层流就可以将对象的序列化信息写入内存，例如，读者可以将例 10.13 中 Example10_13.java 中的

```
FileOutputStream fileOut  =  new FileOutputStream(file);
ObjectOutputStream objectOut  =  new ObjectOutputStream(fileOut);
```

和

```
FileInputStream fileIn  =  new FileInputStream(file);
ObjectInputStream objectIn  =  new ObjectInputStream(fileIn);
```

分别更改为

```
ByteArrayOutputStream outByte  =  new ByteArrayOutputStream();
ObjectOutputStream objectOut  =  new ObjectOutputStream(outByte);
```

和

```
ByteArrayInputStream inByte  =  new ByteArrayInputStream(outByte.toByteArray());
ObjectInputStream objectIn  =  new ObjectInputStream(inByte);
```

10.11 文 件 锁

经常出现几个程序处理同一个文件的情景，比如同时更新或读取文件。应对这样的问题作出处理，否则可能发生混乱。JDK1.4 版本后，Java 提供了文件锁功能，可以帮助解决这样的问题。以下详细介绍和文件锁相关的类。

程序需要使用 java.nio.channels 包中的 FileLock 和 FileChannel 类的对象来实现文件锁操作。以下结合 RandomAccessFile 类来说明文件锁的使用方法。

RandomAccessFile 创建的流在读写文件时可以使用文件锁,那么只要不解除该锁,其他程序无法操作被锁定的文件。使用文件锁的步骤如下。

(1) 先使用 RandomAccessFile 流建立指向文件的流对象,该对象的读写属性必须是 rw,例如:

```
RandomAccessFile input = new RandomAccessFile("Example.java","rw");
```

(2) Input 流调用方法 getChannel()获得一个连接到地层文件的 FileChannel 对象(信道),例如:

```
FileChannel channel = input.getChannel();
```

(3) 信道调用 tryLock()或 lock()方法获得一个 FileLock(文件锁)对象,这一过程也称作对文件加锁,例如:

```
FileLock lock = channel.tryLock();
```

文件锁对象产生后,将禁止任何程序对文件进行操作或再进行加锁。对一个文件加锁之后,如果想读、写文件必须让 FileLock 对象调用 release()释放文件锁,例如:

```
lock.release();
```

在例 10.14 中,Java 程序让用户从键盘输入一个正整数,然后程序读取文件的内容,例如输入整数 2,程序顺序读取文件中 2 行的内容。程序首先释放文件锁,然后读取文件内容,读取之后立刻给文件加锁,等待用户输入下一个整数。因此,在用户输入下一个整数之前,其他程序无法操作被当前用户加锁的文件。例如其他用户试图使用 Windows 操作系统提供的记事本程序(Notepad.exe)无法保存被当前 Java 程序加锁的文件。

【例 10.14】

Example12_16.java

```
import java.io.*;
import java.nio.channels.*;
import java.util.Scanner;
public class Example10_14 {
   public static void main(String args[]) {
      File file = new File("Example10_14.java");
      Scanner scanner = new Scanner(System.in);
      try{
         RandomAccessFile input = new RandomAccessFile(file,"rw");
         FileChannel channel = input.getChannel();
         FileLock lock = channel.tryLock();                //加锁
         System.out.println("输入要读去的行数:");
         while(scanner.hasNextInt()){
            int m = scanner.nextInt();
            lock.release();                                //解锁
            for(int i = 1;i <= m;i++) {
               String str = input.readLine();
               System.out.println(str);
            }
```

```
                lock = channel.tryLock();                              //加锁
                System.out.println("输入要读去的行数:");
            }
        }
        catch(IOException event) {
            System.out.println(event);
        }
    }
}
```

10.12　使用 Scanner 解析文件

在上一章的 9.10 节曾讨论了怎样使用 Scanner 类的对象解析字符串中的数据，本节将讨论了怎样使用 Scanner 类的对象解析文件中的数据，其内容和 9.10 节很类似。

应用程序可能需要解析文件中的特殊数据，此时，应用程序可以把文件的内容全部读入内存后，再使用第 9 章的有关知识(见 9.1.6、9.3 和 9.9 节)解析所需要的内容，其优点是处理速度快，但如果读入的内容较大将消耗较多的内存，即以空间换取时间。

本节介绍怎样借助 Scanner 类和正则表达式来解析文件，例如，要解析出文件中的特殊单词，数字等信息。使用 Scanner 类和正则表达式来解析文件的特点是以时间换取空间，即解析的速度相对较慢，但节省内存。

1. 使用默认分隔标记解析文件

创建 Scanner 对象，并指向要解析的文件，例如：

```
File file = new File("hello.java");
Scanner sc = new Scanner(file);
```

那么 sc 将空白作为分隔标记、调用 next()方法依次返回 file 中的单词，如果 file 最后一个单词已被 next()方法返回，sc 调用 hasNext()将返回 false，否则返回 true。

另外，对于数字型的单词，例如 108，167.92 等可以用 nextInt()或 nextDouble()方法来代替 next()方法，即 sc 可以调用 nextInt()或 nextDouble()方法将数字型单词转化为 int 或 double 数据返回，但需要特别注意的是，如果单词不是数字型单词，调用 nextInt()或 nextDouble()方法时将发生 InputMismatchException 异常，在处理异常时可以调用 next()方法返回该非数字化单词。

在例 10.15 中，假设 cost.txt 的内容如下。

cost.txt

```
The television cost 1876 dollar .The milk cost 98 dollar. The apple cost 198 dollar.
```

例 10.15 使用 Scanner 对象解析文件 cost.txt 中的全部消费 1876，98，198，然后计算出总消费。程序运行效果如图 10.8 所示。

```
C:\ch10>java Example10_15
1876
98
198
Total Cost:2172 dollar
```

图 10.8　使用默认分隔标记解析文件

【例 10.15】

Example10_15.java

```
import java.io.*;
```

```
import java.util.*;
public class Example10_15 {
   public static void main(String args[]) {
      File file = new File("cost.txt");
      Scanner sc = null;
      int sum = 0;
      try { sc = new Scanner(file);
            while(sc.hasNext()){
               try{
                     int price = sc.nextInt();
                     sum = sum + price;
                     System.out.println(price);
               }
               catch(InputMismatchException exp){
                     String t = sc.next();
               }
            }
            System.out.println("Total Cost:" + sum + " dollar");
      }
      catch(Exception exp){
         System.out.println(exp);
      }
   }
}
```

2. 使用正则表达式作为分隔标记解析文件

创建 Scanner 对象,指向要解析的文件,并使用 useDelimiter 方法指定正则表达式作为分隔标记,例如:

```
File file = new File("hello.java");
Scanner sc = new Scanner(file);
sc.useDelimiter(正则表达式);
```

那么 sc 将正则表达式作为分隔标记,调用 next()方法依次返回 file 中的单词,如果 file 最后一个单词已被 next()方法返回,sc 调用 hasNext()将返回 false,否则返回 true。

另外,对于数字型的单词,例如 1979,0.618 等可以用 nextInt()或 nextDouble()方法来代替 next()方法,即 sc 可以调用 nextInt()或 nextDouble()方法将数字型单词转化为 int 或 double 数据返回,但需要特别注意的是,如果单词不是数字型单词,调用 nextInt()或 nextDouble()方法时将发生 InputMismatchException 异常,那么在处理异常时可以调用 next()方法返回该非数字化单词。.

对于例 10.15 中提到的 cost.txt 文件,如果用非数字字符串作为分隔标记,那么所有的数字就是单词。下面的例 10.16 使用正则表达式(匹配所有非数字字符串):

```
String regex = "[^0123456789.]+";
```

作为分隔标记解析 student.txt 文件中的学生成绩,并计算平均成绩(程序运行效果如图 10.9 所示)。以下是文件 student.txt。

```
C:\ch10>java Example10_16
72.0
69.0
95.0
平均成绩:78.66666666666667
```

图 10.9 使用正则表达式解析文件

student.txt

张三的成绩是 72 分,李四成绩是 69 分,刘小林的成绩是 95 分。

【例 10.16】

Example10_16.java

```
import java.io.*;
import java.util.*;
public class Example10_16 {
   public static void main(String args[]) {
      File file = new File("student.txt");
      Scanner sc = null;
      int count = 0;
      double sum = 0;
      try { double score = 0;
            sc = new Scanner(file);
            sc.useDelimiter("[^0123456789.]+");
            while(sc.hasNextDouble()){
                score = sc.nextDouble();
                count++;
                sum = sum + score;
                System.out.println(score);
            }
            double aver = sum/count;
            System.out.println("平均成绩:" + aver);
      }
      catch(Exception exp){
         System.out.println(exp);
      }
   }
}
```

10.13 上机实践

1. 实验目的

本实验的目的是让学生掌握字符输入输出流以及缓冲输入输出流用法。

2. 实验要求

现在有如下格式的成绩单(文本格式)score.txt。

姓名:张三,数学 72 分,物理 67 分,英语 70 分.
姓名:李四,数学 92 分,物理 98 分,英语 88 分.
姓名:周五,数学 68 分,物理 80 分,英语 77 分.

要求按行读取成绩单,并在该行的后面加上该同学的总成绩,然后将该行写入到一个名字为 scoreAnalysis.txt 的文件中。程序运行参考效果如图 10.10 所示。

```
姓名:张三,数学72分,物理67分,英语70分. 总分:209.0
姓名:李四,数学92分,物理98分,英语88分. 总分:278.0
姓名:周五,数学68分,物理80分,英语77分. 总分:225.0
```

图 10.10 分析成绩单

3. 程序模板

请按模板要求,将【代码】替换为 Java 程序代码。

AnalysisResult. java

```
import java.io.*;
import java.util.*;
public class AnalysisResult {
   public static void main(String args[]) {
      File fRead = new File("score.txt");
      File fWrite = new File("socreAnalysis.txt");
      try{   Writer out = 【代码 1】                  //以尾加方式创建指向文件 fWrite 的 out 流
            BufferedWriter bufferWrite = 【代码 2】 //创建指向 out 的 bufferWrite 流
            Reader in = 【代码 3】                   //创建指向文件 fRead 的 in 流
            BufferedReader bufferRead =【代码 4】    //创建指向 in 的 bufferRead 流
            String str = null;
            while((str = bufferRead.readLine())!= null) {
               double totalScore = Fenxi.getTotalScore(str);
               str = str + " 总分:" + totalScore;
               System.out.println(str);
               bufferWrite.write(str);
               bufferWrite.newLine();
            }
            bufferRead.close();
            bufferWrite.close();
      }
      catch(IOException e) {
          System.out.println(e.toString());
      }
   }
}
```

Fenxi. java

```
import java.util.*;
public class Fenxi {
   public static double getTotalScore(String s) {
      Scanner scanner = new Scanner(s);
      scanner.useDelimiter("[^0123456789.]+");
      double totalScore = 0;
      while(scanner.hasNext()){
         try{ double score = scanner.nextDouble();
              totalScore = totalScore + score;
         }
         catch(InputMismatchException exp){
              String t = scanner.next();
         }
      }
      return totalScore;
   }
}
```

4. 实验指导

因为要以尾加方式创建指向文件 fWrite 的 out 流，即不刷新文件 scoreAnalysis. txt，因此代码 1 可以是

```
new FileWriter(fWrite,true);
```

5. 实验后的练习

改进程序，使得能统计出每个学生的平均成绩。

习　　题

1. 如果准备按字节读取一个文件的内容，应当使用 FileInputStream 流还是 FileReader 流?

2. FileInputStream 流的 read 方法和 FileReader 流的 read 方法有何不同?

3. BufferedReader 流能直接指向一个文件吗?

4. 使用 ObjectInputStream 和 ObjectOutputStream 类有哪些注意事项?

5. 怎样使用输入输出流克隆对象?

6. 使用 RandomAccessFile 流将一个文本文件倒置读出。

7. 使用 Java 的输入输出流将一个文本文件的内容按行读出，每读出一行就顺序添加行号，并写入到另一个文件中。

8. 了解打印流。我们已经学习了数据流，其特点是用 Java 的数据类型读写文件，但使用数据流写成的文件用其他文件阅读器无法进行阅读(看上去是乱码)。PrintStream 类可以过滤输出流，该输出流能以文本格式显示 Java 的数据类型。上机实习下列程序。

```
import java.awt.*;
import java.io.*;
public class E {
   public static void main(String args[]) {
      try{
          File file = new File("p.txt");
          FileOutputStream out = new FileOutputStream(file);
          PrintStream ps = new PrintStream(out);
          ps.print(12345.6789);
          ps.println("how are you");
          ps.println(true);
          ps.close();
      }
      catch(IOException e){}
   }
}
```

9. 参考例 10.14，解析一个文件中的价格数据，并计算平均价格，例如该文件的内容如下。

```
商品列表:
电视机,2567 元/台
洗衣机,3562 元/台
冰箱,6573 元/台
```

第 11 章 组件及事件处理

主要内容

- Java Swing 概述；
- 窗口；
- 常用组件与布局；
- 处理事件；
- 使用 MVC 结构；
- 对话框；
- 发布 GUI 程序。

尽管 Java 的优势是网络应用方面，但 Java 也提供了强大的用于开发桌面程序的 API，这些 API 在 javax.swing 包中。Java Swing 不仅为桌面程序设计提供了强大的支持，而且 Java Swing 中的许多设计思想（特别是事件处理）对于掌握面向对象编程是非常有意义的。实际上 Java Swing 是 Java 的一个庞大分支，内容相当得丰富，本章只能选择几个有代表性的 Swing 组件给予简单介绍，如果想深入学习 Swing 组件，可以参考两本巨著：《JFC 核心编程》（中译本，清华大学出版社）和《Java 2 图形设计》卷 2：SWING（中译本，机械工业出版社）。

11.1 Java Swing 概述

通过图形用户界面（Graphics User Interface，GUI），用户和程序之间可以方便地进行交互。Java 的 java.awt 包，即 Java 抽象窗口工具包（Abstract Window Toolkit，AWT）提供了许多用来设计 GUI 的组件类。Java 早期进行用户界面设计时，主要使用 java.awt 包提供的类，例如 Button（按钮）、TextField（文本框）、List（列表）等。JDK 1.2 推出之后，增加了一个新的 javax.swing 包，该包提供了功能更为强大的用来设计 GUI 的类。java.awt 和 javax.swing 包中一部分类的层次关系的 UML 类图如图 11.1 所示。

在学习 GUI 编程时，必须很好地理解掌握两个概念：容器类（Container）和组件类（Component）。javax.swing 包中 JComponent 类是 java.awt 包中 Container 类的一个直接子类、是 Component 类的一个间接子类，学习 GUI 编程主要是学习掌握使用 Component 类的一些重要的子类。以下是 GUI 编程经常提到的基本知识点。

- Java 把 Component 类的子类或间接子类创建的对象称为一个组件。
- Java 把 Container 的子类或间接子类创建的对象称为一个容器。
- 可以向容器添加组件。Container 类提供了一个 public 方法 add( )，一个容器可以

调用这个方法将组件添加到该容器中。

- 容器调用 removeAll()方法可以移掉容器中的全部组件；调用 remove(Component c)方法可以移掉容器中参数 c 指定的组件。
- 注意到容器本身也是一个组件，因此可以把一个容器添加到另一个容器中实现容器的嵌套。

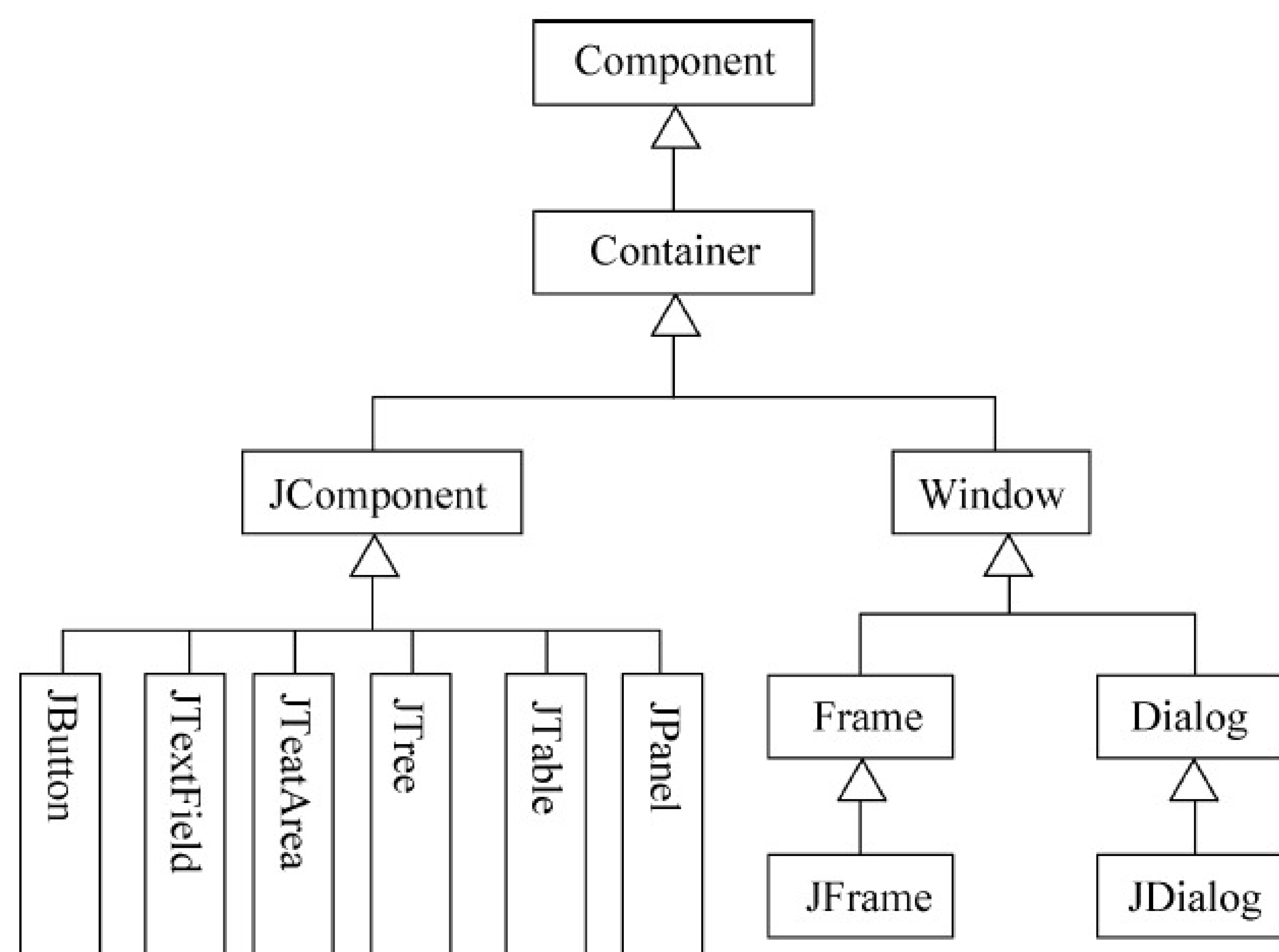


图 11.1　Component 类的部分子类

11.2　窗　　口

一个基于 GUI 的应用程序应当提供一个能和操作系统直接交互的容器，该容器可以被直接显示、绘制在操作系统控制的平台上，例如显示器上，这样的容器被称作 GUI 设计中的底层容器。

Java 提供的 JFrame 类的实例就是一个底层容器(JDialog 类的实例也是一个底层容器，见后面的 11.6 节)，即通常所说的窗口。其他组件必须被添加到底层容器中，以便借助这个底层容器和操作系统进行信息交互。简单地讲，如果应用程序需要一个按钮，并希望用户和按钮交互，即用户单击按钮使程序做出某种相应的操作，那么这个按钮必须出现在底层容器中，否则用户无法看见按钮，更无法让用户和按钮交互。

JFrame 类是 Container 类的间接子类。当需要一个窗口时，可使用 JFrame 或其子类创建一个对象。窗口也是一个容器，可以向窗口添加组件。需要注意的是，窗口默认地被系统添加到显示器屏幕上，因此不允许将一个窗口添加到另一个容器中。

11.2.1　JFrame 常用方法

- JFrame()：创建一个无标题的窗口。
- JFrame(String s)：创建标题为 s 的窗口。
- public void setVisible(boolean b)：设置窗口是否可见，窗口默认是不可见的。
- public void dispose()：撤销当前窗口，并释放当前窗口所使用的资源。

• public void setDefaultCloseOperation(int operation)：该方法用来设置单击窗体右上角的关闭图标后，程序会做出怎样的处理。其中的参数 operation 取 JFrame 类中的下列 int 型 static 常量，程序根据参数 operation 取值做出不同的处理。

DO_NOTHING_ON_CLOSE：什么也不做。

HIDE_ON_CLOSE：隐藏当前窗口。

DISPOSE_ON_CLOSE：隐藏当前窗口，并释放窗体占有的其他资源。

EXIT_ON_CLOSE：结束窗口所在的应用程序。

在例 11.1 中，在主类的 main 方法中，用 JFrame 创建了 2 个窗口，程序运行效果如图 11.2 所示。



图 11.2　创建窗口

【例 11.1】

Example11_1.java

```
import javax.swing.*;
import java.awt.*;
public class Example11_1 {
    public static void main(String args[]) {
       JFrame window1 = new JFrame("第一个窗口");
       JFrame window2 = new JFrame("第二个窗口");
       Container con = window1.getContentPane();
       con.setBackground(Color.yellow) ;          //设置窗口的背景色
       window1.setBounds(60,100,188,108);
       window2.setBounds(260,100,188,108);
       window1.setVisible(true);
       window1.setDefaultCloseOperation(JFrame.DISPOSE_ON_CLOSE);
       window2.setVisible(true);
       window2.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    }
}
```

注：请读者注意单击“第一个窗口”和“第二个窗口”右上角的关闭图标后，程序运行效果的不同。

11.2.2　菜单条、菜单、菜单项

窗口中的菜单条、菜单、菜单项是我们熟悉的组件，菜单放在菜单条里，菜单项放在菜单里。

1. 菜单条

JComponent 类的子类 JMenubar 负责创建菜单条，即 JMenubar 的一个实例就是一个菜单条。JFrame 类有一个将菜单条放置到窗口中的方法：

```
setJMenuBar(JMenuBar bar);
```

该方法将菜单条添加到窗口的顶端,需要注意的是,只能向窗口添加一个菜单条。

2. 菜单

JComponent 类的子类 JMenu 负责创建菜单,即 JMenu 的一个实例就是一个菜单。

3. 菜单项

JComponent 类的子类 JMenuItem 负责创建菜单项,即 JMenuItem 的一个实例就是一个菜单项。

4. 嵌入子菜单

JMenu 是 JMenuItem 的子类,因此菜单本身也是一个菜单项,当把一个菜单看作菜单项添加到某个菜单中时,称这样的菜单为子菜单。

5. 菜单上的图标

为了使菜单项有一个图标,可以用图标类 Icon 声明一个图标,然后使用其子类 ImageIcon 类创建一个图标,如:

```
Icon icon = new ImageIcon("a.gif");
```

然后菜单项调用 setIcon(Icon icon)方法将图标设置为 icon。

例 11.2 中在主类 Example11_2 的 main 方法中,用 JFrame 的子类 WindowMenu 创建一个含有菜单的窗口,效果如图 11.3 所示。



图 11.3 带菜单的窗口

【例 11.2】

Example11_2.java

```
public class Example11_2 {
   public static void main(String args[]) {
      WindowMenu win =
new WindowMenu("带菜单的窗口",20,30,200,190);
   }
}
```

WindowMenu.java

```
import javax.swing.*;
import java.awt.event.InputEvent;
import java.awt.event.KeyEvent;
import static javax.swing.JFrame.*;
public class WindowMenu extends JFrame {
   JMenuBar menubar;
    JMenu menu,subMenu;
    JMenuItem  item1,item2;
    public WindowMenu(){}
    public WindowMenu(String s,int x,int y,int w,int h) {
       init(s);
       setLocation(x,y);
       setSize(w,h);
       setVisible(true);
```

```
        setDefaultCloseOperation(DISPOSE_ON_CLOSE);
    }
    void init(String s){
        setTitle(s);
        menubar = new JMenuBar();
        menu = new JMenu("菜单");
        subMenu = new JMenu("软件项目");
        item1 = new JMenuItem("Java 话题",new ImageIcon("a.gif"));
        item2 = new JMenuItem("动画话题",new ImageIcon("b.gif"));
        item1.setAccelerator(KeyStroke.getKeyStroke('A'));
        item2.setAccelerator(KeyStroke.getKeyStroke(KeyEvent.VK_S,InputEvent.CTRL_MASK));
        menu.add(item1);
        menu.addSeparator();
        menu.add(item2);
        menu.add(subMenu);  //把 subMenu 菜单作为 menu 的一个菜单项
        subMenu.add(new JMenuItem("汽车销售系统",new ImageIcon("c.gif")));
        subMenu.add(new JMenuItem("农场信息系统",new ImageIcon("d.gif")));
        menubar.add(menu);
        setJMenuBar(menubar);
    }
}
```

11.3 常用组件与布局

可以使用 JComponent 的子类创建各种组件。利用组件可以完成应用程序与用户的交互及事件处理等。

11.3.1 常用组件

1. 文本框

使用 JComponent 的子类 JTextField 创建文本框,允许用户在文本框中输入单行文本。

2. 文本区

使用 JComponent 的子类 JTextArea 创建文本区,允许用户在文本区中输入多行文本。

3. 按钮

使用 JComponent 的子类 JButton 类创建按钮,允许用户单击按钮。

4. 标签

使用 JComponent 的子类 JLabel 类创建标签,标签为用户提供信息提示。

5. 选择框

使用 JComponent 的子类 JCheckBox 类创建选择框,为用户提供多项选择。选择框的右面有个名字,并提供两种状态,一种是选中,另一种是未选中,用户通过单击该组件切换状态。

6. 单选按钮

使用 JComponent 的子类 JRadioButton 类创建单项选择框,为用户提供单项选择。

7. 下拉列表

使用 JComponent 的子类 JComboBox 类创建下拉列表,为用户提供单项选择。用户可

以在下拉列表看到第一个选项和它旁边的箭头按钮，当用户单击箭头按钮时，选项列表打开。

8. 密码框

可以使用JComponent的子类JPasswordField创建密码框。允许用户在密码框中输入单行密码，密码框的默认回显字符是“*”。密码框可以使用setEchoChar(char c)重新设置回显字符，用户输入密码时，密码框只显示回显字符。密码框调用char[] getPassword()方法可以返回实际的密码。

例11.3中，ComponentInWindow窗口包含上面提到的常用组件，效果如图11.4所示。



图11.4　常用组件

【例11.3】

Example11_3.java

```
public class Example11_3 {
   public static void main(String args[]) {
      ComponentInWindow win =
new ComponentInWindow();
      win.setBounds(100,100,310,260);
      win.setTitle("常用组件");
   }
}
```

ComponentInWindow.java

```
import java.awt.*;
import javax.swing.*;
public class ComponentInWindow extends JFrame {
   JTextField text;
   JButton button;
   JCheckBox checkBox1,checkBox2,checkBox3;
   JRadioButton radio1,radio2;
   ButtonGroup group;
   JComboBox comBox;
   JTextArea area;
   public ComponentInWindow() {
      init();
      setVisible(true);
      setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
   }
   void init() {
      setLayout(new FlowLayout());
      add(new JLabel("文本框:"));
      text = new JTextField(10);
      add(text);
      add(new JLabel("按钮:"));
      button = new JButton("确定");
      add(button);
      add(new JLabel("选择框:"));
      checkBox1 = new JCheckBox("喜欢音乐");
```

```
        checkBox2 = new JCheckBox("喜欢旅游");
        checkBox3 = new JCheckBox("喜欢篮球");
        add(checkBox1);
        add(checkBox2);
        add(checkBox3);
        add(new JLabel("单选按钮:"));
        group = new ButtonGroup();
        radio1 = new JRadioButton("男");
        radio2 = new JRadioButton("女");
        group.add(radio1);
        group.add(radio2);
        add(radio1);
        add(radio2);
        add(new JLabel("下拉列表:"));
        comBox = new JComboBox();
        comBox.addItem("音乐天地");
        comBox.addItem("武术天地");
        comBox.addItem("象棋乐园");
        add(comBox);
        add(new JLabel("文本区:"));
        area = new JTextArea(6,12);
        add(new JScrollPane(area));
    }
}
```

11.3.2 常用容器

JComponent 是 Container 的子类,因此 JComponent 子类创建的组件也都是容器,但我们很少将 JButton、JTextFied、JCheckBox 等组件当容器来使用。JComponent 专门提供了一些经常用来添加组件的容器。相对于 JFrame 底层容器,本节提到的容器被习惯地称作中间容器,中间容器必须被添加到底层容器中才能发挥作用。

1. JPanel 面板

我们会经常使用 JPanel 创建一个面板,再向这个面板添加组件,然后把这个面板添加到其他容器中。JPanel 面板的默认布局是 FlowLayout 布局。

2. 滚动窗格 JScrollPane

滚动窗格只可以添加一个组件,可以把一个组件放到一个滚动窗格中,然后通过滚动条来操作该组件。JTextArea 不自带滚动条,因此我们就需要把文本区放到一个滚动窗格中。例如,JScrollPane scroll=new JScrollPane(new JTextArea());

3. 拆分窗格 JSplitPane

顾名思义,拆分窗格就是被分成两部分的容器。拆分窗格有两种类型:水平拆分和垂直拆分。水平拆分窗格用一条拆分线把窗格分成左右两部分,左面放一个组件,右面放一个组件,拆分线可以水平移动。垂直拆分窗格用一条拆分线把窗格分成上下两部分,上面放一个组件,下面放一个组件,拆分线可以垂直移动。

JSplitPane 的两个常用的构造方法:

```
JSplitPane(int a,Component b,Component c)
```

参数 a 取 JSplitPane 的静态常量 HORIZONTAL_SPLIT 或 VERTICAL_SPLIT，以决定是水平还是垂直拆分。后两个参数决定要放置的组件。当拆分线移动时，组件不是连续变化的。

```
JSplitPane(int a, boolean b,Component c,Component d)
```

参数 a 取 JSplitPane 的静态常量 HORIZONTAL_SPLIT 或 VERTICAL_SPLIT，以决定是水平还是垂直拆分。参数 b 决定当拆分线移动时，组件是否连续变化(true 是连续)，后两个参数决定要放置的组件。JSplitPane 拆分窗格还可以调用 setDividerLocation(int)方法修改拆分线的初始位置。

4. JLayeredPane 分层窗格

如果添加到容器中的组件经常需要处理重叠问题，就可以考虑将组件添加到分层窗格。分层窗格分成 5 个层，分层窗格使用

```
add(Jcomponent com, int layer);
```

添加组件 com，并指定 com 所在的层，其中参数 layer 取值 JLayeredPane 类中的类常量：

```
DEFAULT_LAYER、PALETTE_LAYER、MODAL_LAYER、POPUP_LAYER、DRAG_LAYER
```

DEFAULT_LAYER 是最底层，添加到 DEFAULT_LAYER 层的组件如果和其他层的组件发生重叠时，将被其他组件遮挡。DRAG_LAYER 层是最上面的层，如果分层窗格中添加了许多组件，当用户用鼠标移动一个组件时，可以把该组件放到 DRAG_LAYER 层，这样，用户在移动组件过程中，该组件就不会被其他组件遮挡。添加到同一层上的组件，如果发生重叠，后添加的会遮挡先添加的组件。分层窗格调用

```
public void setLayer(Component c,int layer)
```

可以重新设置组件 c 所在的层，调用

```
public int getLayer(Component c)
```

可以获取组件 c 所在的层数。

11.3.3 常用布局

当把组件添加到容器中时，希望控制组件在容器中的位置，这就需要学习布局设计的知识。本节将分别介绍 java.awt 包中的 FlowLayout、BorderLayout、CardLayout、GridLayout 布局类。

容器可以使用方法：

```
setLayout(布局对象);
```

设置自己的布局。

1. FlowLayout 布局

FlowLayout 类创建的对象称作 FlowLayout 型布局。FlowLayout 型布局是 JPanel 型容器的默认布局，即 JPanel 及其子类创建的容器对象，如果不专门为其指定布局，则它们的布局就是 FlowLayout 型布局。

FlowLayout 类的一个常用构造方法如下。

```
FlowLayout();
```

该构造方法可以创建一个居中对齐的布局对象。例如：

```
FlowLayout flow = new FlowLayout();
```

如果一个容器 con 使用这个布局对象：

```
con.setLayout(flow);
```

那么，con 可以使用 Container 类提供的 add 方法将组件顺序地添加到容器中，组件按照加入的先后顺序从左向右排列，一行排满之后就转到下一行继续从左至右排列，每一行中的组件都居中排列，组件之间的默认水平和垂直间隙是 5 个像素。组件的大小为默认的最佳大小，例如，按钮的大小刚好能保证显示其上面的名字。对于添加到使用 FlowLayout 布局的容器中的组件，组件调用 setSize(int x,int y)设置的大小无效，如果需要改变最佳大小，组件需调用：

```
public void setPreferredSize(Dimension preferredSize)
```

设置大小，例如：

```
button.setPreferredSize(new Dimension(20,20));
```

FlowLayout 布局对象调用 setAliginment(int aligin)方法可以重新设置布局的对齐方式，其中 aligin 可以取值：

```
FlowLayout.LEFT、FlowLayout.CENTER、FlowLayout.RIGHT
```

FlowLayout 布局对象调用 setHgap(int hgap)方法和 setVgap(int vgap)可以重新设置水平间隙和垂直间隙。

2. BorderLayout 布局

BorderLayout 布局是 Window 型容器的默认布局，例如 JFrame、JDialog 都是 Window 类的子类，它们的默认布局都是 BorderLayout 布局。BorderLayout 也是一种简单的布局策略，如果一个容器使用这种布局，那么容器空间简单地划分为东、西、南、北、中 5 个区域，中间的区域最大。每加入一个组件都应该指明把这个组件加在哪个区域中，区域由 BorderLayout 中的静态常量 CENTER、NORTH、SOUTH、WEST、EAST 表示，例如，一个使用 BorderLayout 布局的容器 con，可以使用 add 方法将一个组件 b 添加到中心区域：

```
con.add(b,BorderLayout.CENTER);
```

或

```
con.add(BorderLayour.CENTER,b);
```

添加到某个区域的组件将占据整个这个区域。每个区域只能放置一个组件，如果向某个已放置了组件的区域再放置一个组件，那么先前的组件将被后者替换掉。使用 BorderLayout 布局的容器最多能添加 5 个组件，如果容器中需要加入超过 5 个组件，就必须使用容器的嵌套或改用其他的布局策略。

3. CardLayout 布局

使用 CardLayout 的容器可以容纳多个组件，这些组件被层叠放入容器中，最先加入容器的是第一张（在最上面），依次向下排序。使用该布局的特点是，同一时刻容器只能从这些组件中选出一个来显示，就像叠“扑克牌”，每次只能显示其中的一张，这个被显示的组件将占据所有的容器空间。

假设有一个容器 con，那么，使用 CardLayout 的一般步骤如下。

- 创建 CardLayout 对象作为布局，如：

```
CardLayout card = new CardLayout();
```

- 使用容器的 setLayout()方法为容器设置布局，如：

```
con.setLayout(card);
```

- 容器调用 add(String s,Component b)将组件 b 加入容器，并给出了显示该组件的代号 s。组件的代号是一个字符串，和组件的名字没有必然联系，但是，不同的组件代号必须互不相同。最先加入 con 的是第一张，依次排序。
- 创建的布局 card 用 CardLayout 类提供的 show()方法，显示容器 con 中组件代号为 s 的组件 card.show(con,s);。

也可以按组件加入容器的顺序显示组件：card.first(con)显示 con 中的第一个组件；card.last(con)显示 con 中最后一个组件；card.next(con)显示当前正在被显示的组件的下一个组件；card.previous(con)显示当前正在被显示的组件的前一个组件。

4. GridLayout 布局

GridLayout 是使用较多的布局编辑器，其基本布局策略是把容器划分成若干行乘若干列的网格区域，组件就位于这些划分出来的小格中。GridLayout 比较灵活，划分多少网格由程序自由控制，而且组件定位也比较精确，使用 GridLayout 布局编辑器的一般步骤如下：

- 使用 GridLayout 的构造方法 GridLayout(int m,int n)创建布局对象，指定划分网格的行数 m 和列数 n，例如：

```
GridLayout grid = new GridLayout(10,8);
```

- 使用 GridLayout 布局的容器调用方法 add(Component c)将组件 c 加入容器，组件进入容器的顺序将按照第一行第一个、第一行第二个、…、第一行最后一个、第二行第一个、…、最后一行第一个、…、最后一行最后一个。

使用 GridLayout 布局的容器最多可添加 m×n 个组件。GridLayout 布局中每个网格都是相同大小并且强制组件与网格的大小相同。

由于 GridLayout 布局中每个网格都是相同大小并且强制组件与网格的大小相同，使得容器中的每个组件也都是相同的大小，显得很不自然。为了克服这个缺点，你可以使用容器嵌套。如，一个容器使用 GridLayout 布局，将容器分为三行一列的网格，那么你可以把另一个容器添加到某个网格中，而添加的这个容器又可以设置为 GridLayout 布局、FlowLayout 布局、CarderLayout 布局或 BorderLayout 布局等。利用这种嵌套方法，可以设计出符合一定需要的布局。

11.3.4 选项卡窗格

JTabbedPane创建的对象也是一个容器,由于JTabbedPane在设计GUI程序时比较方便实用,所以单独列出一小节来讲解。

TabbedPane创建的对象称为选项卡窗格。JTabbedPane窗格的默认布局是CardLayout布局,并且自带一些选项卡(不需用户添加),这些选项卡与用户添加到JTabbedPane窗格中的组件相对应,也就是说,当用户向JTabbedPane窗格添加一个组件时,JTabbedPane窗格就会自动指定给该组件一个选项卡,单击该选项卡,JTabbedPane窗格将显示对应的组件。选项卡窗格自带的选项卡默认地在该选项卡窗格的顶部,从左向右依次排列,选项卡的顺序和对应的组件的顺序相同。

JTabbedPane窗格可以使用

```
add(String text,Component c);
```

方法将组件c添加到JTabbedPane窗格中,并指定和组件c对应的选项卡的文本提示是text。使用JTabbedPane窗格的构造方法

```
public JTabbedPane(int tabPlacement)
```

创建的选项卡窗格的选项卡的位置由参数tabPlacement指定,该参数的有效值为JTabbedPane.TOP、JTabbedPane.BOTTOM、JTabbedPane.LEFT和JTabbedPane.RIGHT。

例11.4的Example11_4窗口中有一个选项卡窗格,选项卡窗格中又添加了3个不同布局的面板:FlowLayoutJPanel,BorderLayoutJPanel和GridLayoutJPanel,并设置了相对应的选项卡的文本提示(效果如图11.5所示)。

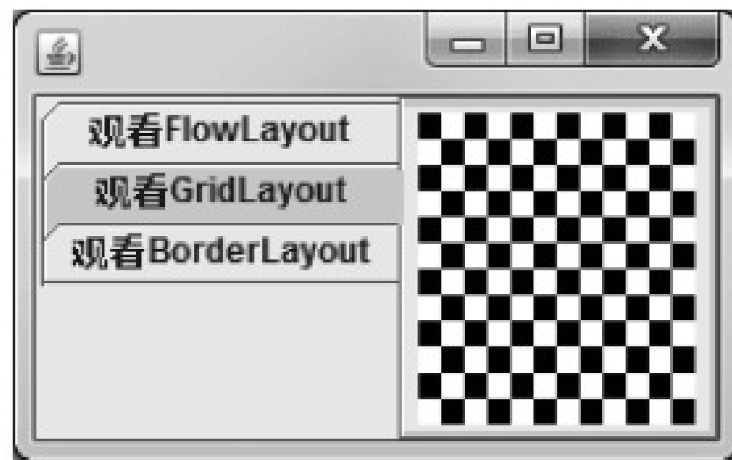


图11.5 JTtabbedPane.容器

【例11.4】

Example11_4.java

```
import javax.swing.*;
import java.awt.*;
class Example11_4 extends JFrame{
    JTabbedPane p;
    public Example11_4(){
        setBounds(100,100,500,300);
        setVisible(true);
        p = new JTabbedPane(JTabbedPane.LEFT);
        p.add("观看 FlowLayout",new FlowLayoutJPanel());
        p.add("观看 GridLayout",new GridLayoutJPanel());
        p.add("观看 BorderLayout",new BorderLayoutJPanel());
        p.validate();
        add(p,BorderLayout.CENTER);
        validate();
        setDefaultCloseOperation(JFrame.DISPOSE_ON_CLOSE);
    }
    public static void main(String args[]){
```

```
        new Example11_4();
    }
}
```

FlowLayoutJPanel.java

```
import javax.swing.*;
import java.awt.*;
public class FlowLayoutJPanel extends JPanel {
    FlowLayoutJPanel() {
       add(new JLabel("FlowLayout 布局的面板"));
       add(new JButton(new ImageIcon("dog.jpg")));
       add(new JScrollPane(new JTextArea(12,15)));
    }
}
```

GridLayoutJPanel.java

```
import javax.swing.*;
import java.awt.*;
public class GridLayoutJPanel extends JPanel {
    GridLayoutJPanel() {
      GridLayout grid = new GridLayout(12,12); //网格布局
      setLayout(grid);
      Label label[][] = new Label[12][12];
      for(int i = 0;i < 12;i++) {
            for(int j = 0;j < 12;j++) {
               label[i][j] = new Label();
               if((i + j) % 2 == 0)
                 label[i][j].setBackground(Color.black);
               else
                 label[i][j].setBackground(Color.white);
               add(label[i][j]);
            }
      }
   }
}
```

BorderLayoutJPanel.java

```
import javax.swing.*;
import java.awt.*;
class BorderLayoutJPanel extends JPanel {
    JButton bSouth,bNorth,bEast,bWest;
    JTextArea bCenter;
    BorderLayoutJPanel() {
        setLayout(new BorderLayout());
        bSouth = new JButton("南");
        bNorth = new JButton("北");
        bEast  = new JButton("东");
        bWest  = new JButton("西");
        bCenter = new JTextArea("中心");
```

```
            add(bNorth,BorderLayout.NORTH);
            add(bSouth,BorderLayout.SOUTH);
            add(bEast,BorderLayout.EAST);
            add(bWest,BorderLayout.WEST);
            add(bCenter,BorderLayout.CENTER);
            validate();
        }
    }
```

可以把一个容器的布局设置为 null 布局(空布局)。空布局容器可以准确地定位组件在容器的位置和大小。setBounds(int a,int b,int width,int height)方法是所有组件都拥有的一个方法,组件调用该方法可以设置本身的大小和在容器中的位置。

例如,p 是某个容器:

```
p.setLayout(null);
```

把 p 的布局设置为空布局。

向空布局的容器 p 添加一个组件 c 需要两个步骤。首先,容器 p 使用 add(c)方法添加组件,然后组件 c 再调用 setBounds(int a,int b,int width,int height)方法设置该组件在容器 p 中的位置和本身的大小。组件都是一个矩形结构,方法中的参数 a,b 是组件 c 的左上角在容器 p 中的位置坐标,即该组件距容器 p 左面 a 个像素,距容器 p 上方 b 个像素;width,height 是组件 c 的宽和高。

11.4 处 理 事 件

学习组件除了要熟悉组件的属性和功能外,一个更重要的方面是学习怎样处理组件上发生的界面事件。当用户在文本框中输入文本后按回车键、单击按钮、在一个下拉式列表中选择一个条目等操作时,都发生界面事件。程序有时需对发生的事件作出反应,来实现特定的任务,例如,用户单击一个“确定”或“取消”的按钮,程序可能需要作出不同的处理。

11.4.1 事件处理模式

在学习处理事件时,必须很好地掌握事件源、监视器、处理事件的接口这三个概念。

1. 事件源

能够产生事件的对象都可以成为事件源,如文本框、按钮、下拉式列表等。也就是说,事件源必须是一个对象,而且这个对象必须是 Java 认为能够发生事件的对象。

2. 监视器

我们需要一个对象对事件源进行监视,以便对发生的事件作出处理。事件源通过调用相应的方法将某个对象注册为自己的监视器。例如,对于文本框,这个方法是:

```
addActionListener(监视器);
```

对于注册了监视器的文本框,在文本框获得输入焦点后,如果用户按回车键,Java 运行环境就自动用 ActionEvent 类创建一个对象,即发生了 ActionEvent 事件。也就是说,事件

源注册监视器之后，相应的操作就会导致相应的事件地发生，并通知监视器，监视器就会作出相应的处理。

3. 处理事件的接口

监视器负责处理事件源发生的事件。监视器是一个对象，为了处理事件源发生的事件，监视器这个对象会自动调用一个方法来处理事件。那么监视器去调用哪个方法呢？我们已经知道，对象可以调用创建它的那个类中的方法，那么它到底调用该类中的哪个方法呢？Java 规定为了让监视器这个对象能对事件源发生的事件进行处理，创建该监视器对象的类必须声明实现相应的接口，即必须在类体中重写接口中的所有方法，那么当事件源发生事件时，监视器就自动调用被类重写的某个接口方法。事件处理模式如图 11.6 所示。

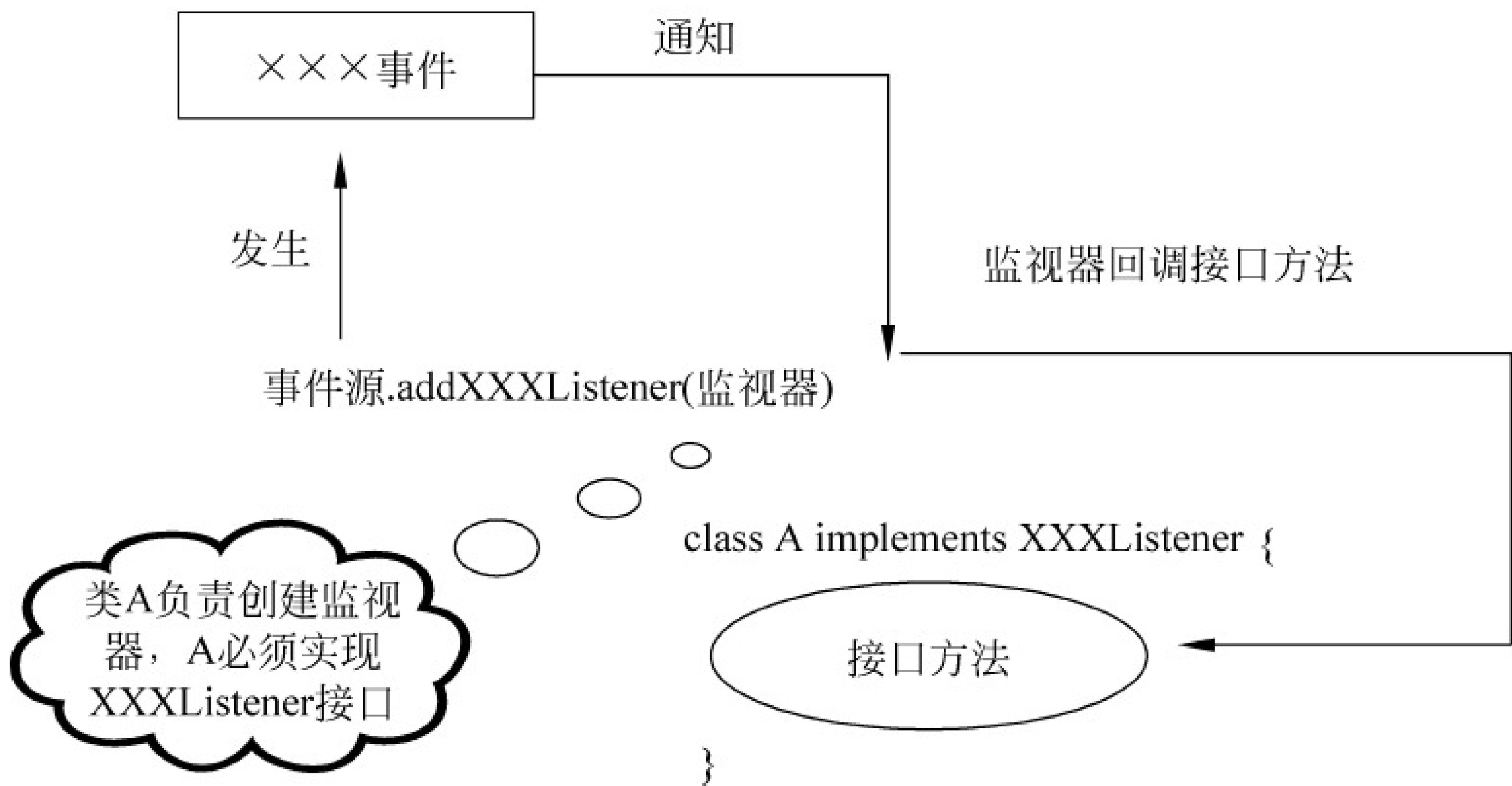


图 11.6　处理事件示意图

11.4.2　ActionEvent 事件

1. ActionEvent 事件源

文本框、按钮、菜单项、密码框和单选按钮都可以触发 ActionEvent 事件，即都可以成为 ActionEvent 事件的事件源。例如，对于注册了监视器的文本框，在文本框获得输入焦点后，如果用户按回车键，Java 运行环境就自动用 ActionEvent 类创建一个对象，即触发 ActionEvent 事件；对于注册了监视器的按钮，如果用户单击按钮，就会触发 ActionEvent 事件；对于注册了监视器的菜单项，如果用户选中该菜单项，就会触发 ActionEvent 事件；如果用户选择了某个单选按钮，就会触发 ActionEvent 事件。

2. 注册监视器

能触发 ActionEvent 事件的组件使用 addActionListener(ActionListener listen)将实现 ActionListener 接口的类的实例注册为事件源的监视器。

3. ActionListener 接口

ActionListener 接口在 java.awt.event 包中，该接口中只有一个方法：

```
public void actionPerformed(ActionEvent e)
```

事件源触发 ActionEvent 事件后，监视器将发现触发的 ActionEvent 事件，然后调用接口中的方法：

```
actionPerformed(ActionEvent e)
```

对发生的事件作出处理。当监视器调用 actionPerformed(ActionEvent e)方法时，ActionEvent 类事先创建的事件对象就会传递给该方法的参数 e。

4. ActionEvent 类中的方法

ActionEvent 类有如下常用的方法。

- public Object getSource()：该方法是从 EventObject 继承的方法，ActionEvent 事件对象调用该方法可以获取发生 ActionEvent 事件的事件源对象的引用，即 getSource()方法将事件源上转型为 Object 对象，并返回这个上转型对象的引用。
- public String getActionCommand()：ActionEvent 对象调用该方法可以获取发生 ActionEvent 事件时，和该事件相关的一个命令字符串，对于文本框，当发生 ActionEvent 事件时，文本框中的文本字符串就是和该事件相关的一个命令字符串。

例 11.5 处理文本框上触发的 ActionEvent 事件。在文本框 text 中输入字符串回车，监视器负责计算字符串的长度，并在命令行窗口显示字符串的长度。例 11.5 程序运行效果如图 11.7 和图 11.8 所示。



图 11.7　事件源触发事件

```
boy的长度:3
javaok的长度:6
I love this game的长度:16
```

图 11.8　监视器负责处理事件

【例 11.5】

Example11_5.java

```
public class Example11_5 {
   public static void main(String args[]) {
      WindowActionEvent win = new WindowActionEvent();
      win.setBounds(100,100,310,260);
      win.setTitle("处理 ActionEvent 事件");
   }
}
```

WindowActionEvent.java

```
import java.awt.*;
import javax.swing.*;
public class WindowActionEvent extends JFrame {
   JTextField text;
   ReaderListen listener;
   public WindowActionEvent() {
      init();
      setVisible(true);
      setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
   }
   void init() {
```

```
        setLayout(new FlowLayout());
        text = new JTextField(10);
        listener = new ReaderListen();
        text.addActionListener(listener);   //text 是事件源,listener 是监视器
        add(text);
    }
}
```

ReaderListen.java

```
import java.awt.event.*;
public class ReaderListen implements ActionListener {
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {
        String str = e.getActionCommand();
        System.out.println(str + "的长度:" + str.length());
    }
}
```

在例 11.5 中,监视器在命令行窗口输出内容似乎不符合 GUI 设计的理念,用户希望在窗口的某个组件,比如文本区中看到结果,这就给例 11.5 中的监视器带来了困难,因为例 11.5 中编写的创建监视器的 ReaderListen 类无法操作窗口中的成员。

现在我们来改进例 11.5 中的 ReaderListen 类。在第 5 章讲过,利用组合可以让一个对象来操作另一个对象,即当前对象可以委托它组合的另一个对象调用方法产生行为(见 5.5 节)。因此,可以在创建监视器的类中增加 JTextArea 类型的成员(即组合 JTextArea 类型的成员),以便引用、操作 WindowActionEvent 中的文本区。

例 11.6 中的监视器 PoliceListen 改进了例 11.5 中的 ReaderListen,当用户在文本框中输入字符串回车或单击按钮时,PoliceListen 监视器将字符串的长度显示在一个文本区中。例 11.6 程序运行效果如图 11.9 所示。



图 11.9 处理 ActionEvent 事件

【例 11.6】

Example11_6.java

```
public class Example11_6 {
    public static void main(String args[]) {
        WindowActionEvent win =
        new WindowActionEvent();
        win.setBounds(100,100,460,360);
        win.setTitle("处理 ActionEvent 事件");
    }
}
```

WindowActionEvent.java

```
import java.awt.*;
import javax.swing.*;
public class WindowActionEvent extends JFrame {
    JTextField inputText;
    JTextArea textShow;
    JButton button;
```

```
    PoliceListen listener;
    public WindowActionEvent() {
        init();
        setVisible(true);
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    }
    void init() {
        setLayout(new FlowLayout());
        inputText = new JTextField(10);
        button = new JButton("读取");
        textShow = new JTextArea(5,18);
        listener = new PoliceListen();
        listener.setJTextField(inputText);
        listener.setJTextArea(textShow);
        inputText.addActionListener(listener);      //inputText 是事件源,listener 是监视器
        button.addActionListener(listener);         //button 是事件源,listener 是监视器
        add(inputText);
        add(button);
        add(new JScrollPane(textShow));
    }
}
```

PoliceListen.java

```
import java.awt.event.*;
import javax.swing.*;
public class PoliceListen implements ActionListener {
    JTextField textInput;
    JTextArea textShow;
    public void setJTextField(JTextField text) {
        textInput = text;
    }
    public void setJTextArea(JTextArea area) {
        textShow = area;
    }
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {
        String str = textInput.getText();
        textShow.append(str + "的长度:" + str.length() + "\n");

    }
}
```

注:Java 的事件处理是基于授权模式,即事件源调用方法将某个对象注册为自己的监视器。领会了例 11.5 和例 11.6,对学习事件处理就不会有太大的困难了,其原因是,处理相应的事件使用相应的接口,在今后的学习中会自然地掌握。

11.4.3 ItemEvent 事件

1. ItemEvent 事件源

选择框、下拉列表都可以触发 ItemEvent 事件。选择框提供两种状态,一种是选中,另

一种是未选中。对于注册了监视器的选择框,当用户的操作使得选择框从未选中状态变成选中状态或从选中状态变成未选中状态时就触发 ItemEvent 事件;同样,对于注册了监视器的下拉列表,如果用户选中下拉列表中的某个选项,就会触发 ItemEvent 事件。

2. 注册监视器

能触发 ItemEvent 事件的组件使用 addItemListener(ItemListener listen)将实现 ItemListener 接口的类的实例注册为事件源的监视器。

3. ItemListener 接口

ItemListener 接口在 java.awt.event 包中,该接口中只有一个方法:

```
public void itemStateChanged(ItemEvent e)
```

事件源触发 ItemEvent 事件后,监视器将发现触发的 ItemEvent 事件,然后调用接口中的方法:

```
itemStateChanged(ItemEvent  e)
```

对发生的事件作出处理。当监视器调用 itemStateChanged(ItemEvent e)方法时,ItemEvent 类事先创建的事件对象就会传递给该方法的参数 e。

ItemEvent 事件对象除了可以使用 getSource()方法返回发生 ItemEvent 事件的事件源外,也可以使用 getItemSelectable()方法返回发生 ItemEvent 事件的事件源。

在例 11.7 中,下拉列表中的选项是当前目录下 Java 文件的名字,用户选择下拉列表的选项后,监视器负责在文本区中显示文件的内容。程序运行效果如图 11.10 所示。

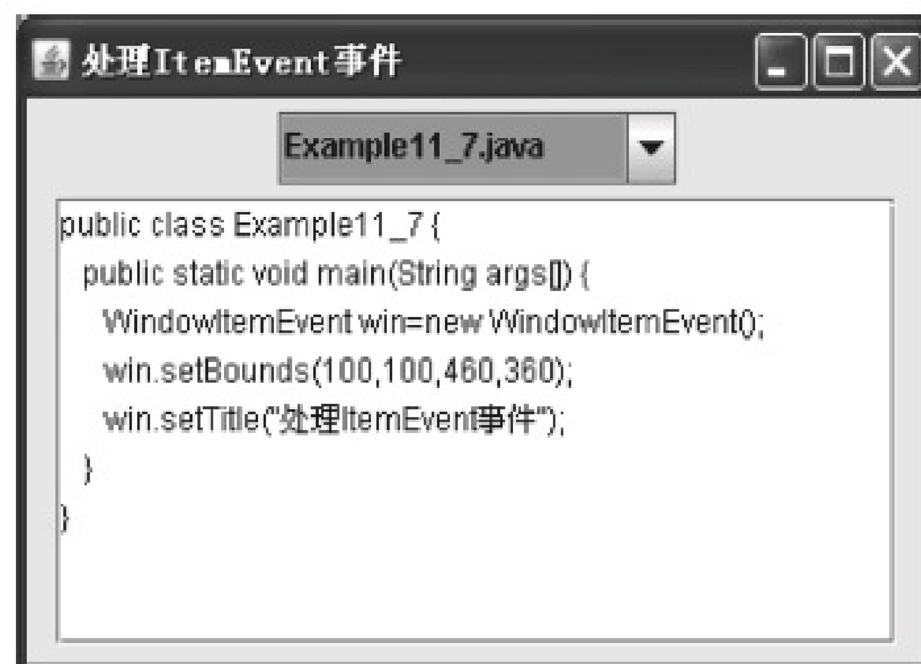


图 11.10　处理 ItemEvent 事件

【例 11.7】

Example11_7.java

```
public class Example11_7 {
   public static void main(String args[ ]) {
      WindowItemEvent win = new WindowItemEvent();
      win.setBounds(100,100,460,360);
      win.setTitle("处理 ItemEvent 事件");
   }
}
```

WindowItemEvent.java

```
import java.awt.*;
import javax.swing.*;
import java.io.*;
public class WindowItemEvent extends JFrame {
   JComboBox choice;
   JTextArea textShow;
   PoliceListen listener;
   public WindowItemEvent() {
      init();
      setVisible(true);
```

```
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    }
    void init() {
        setLayout(new FlowLayout());
        choice = new JComboBox();
        choice.addItem("请选择文件:");
        File dir = new File(".");
        FileAccept fileAccept = new FileAccept();
        fileAccept.setExtendName("java");
        String [] fileName = dir.list(fileAccept);
        for(String name:fileName) {
            choice.addItem(name);
        }
        textShow = new JTextArea(9,30);
        listener = new PoliceListen();
        listener.setJComboBox(choice);
        listener.setJTextArea(textShow);
        choice.addItemListener(listener);          //choice 是事件源,listener 是监视器
        add(choice);
        add(new JScrollPane(textShow));
    }
    class FileAccept implements FilenameFilter {   //内部类
        private String extendName;
        public void setExtendName(String s) {
            extendName = "." + s;
        }
        public boolean accept(File dir,String name) {
            return name.endsWith(extendName);
        }
    }
}
```

PoliceListen.java

```
import java.awt.event.*;
import java.io.*;
import javax.swing.*;
public class PoliceListen implements ItemListener {
    JComboBox choice;
    JTextArea textShow;
    public void setJComboBox(JComboBox box) {
        choice = box;
    }
    public void setJTextArea(JTextArea area) {
        textShow = area;
    }
    public void itemStateChanged(ItemEvent e)  {
        textShow.setText(null);
        try{ String fileName = choice.getSelectedItem().toString();
             File file = new File(fileName);
             FileReader inOne = new FileReader(file);
```

```
                BufferedReader inTwo = new BufferedReader(inOne);
                String s = null;
                while((s = inTwo.readLine())!= null) {
                  textShow.append(s + "\n");
                }
                inOne.close();
                inTwo.close();
            }
            catch(Exception ee) {
                textShow.append(ee.toString());
            }
        }
    }
```

11.4.4 DocumentEvent 事件

1. DocumentEvent 事件源

文本区含有一个实现 Document 接口的实例,该实例被称作文本区维护的文档,文本区调用 getDocument()方法返回维护的文档。文本区维护的文档能触发 DocumentEvent 事件。需要特别注意的是,DocumentEvent 不在 java. awt. event 包中,而是在 javax. swing. event 包中。用户在文本区中进行文本编辑操作,使得文本区中的文本区内容发生变化,将导致文本区维护的文档模型中的数据发生变化,从而导致文本区维护的文档触发 DocumentEvent 事件。

2. 注册监视器

能触发 DocumentEvent 事件的事件源使用 addDucumentListener(DocumentListener listen)将实现 DocumentListener 接口的类的实例注册为事件源的监视器。

3. DocumentListener 接口

DocumentListener 接口在 java. swing. event 包中,该接口中有三个方法。

```
public void changedUpdate(DocumentEvent e)
public void removeUpdate(DocumentEvent e)
public void insertUpdate(DocumentEvent e)
```

事件源触发 DucumentEvent 事件后,监视器将发现触发的 DocumentEvent 事件,然后调用接口中的相应方法对发生的事件作出处理。

在例 11.8 中,有两个文本区。当用户在一个文本区中输入若干英文单词时(用空格、逗号或回车作为单词之间的分隔符),另一个文本区同时对用户输入的英文单词按字典序排序,也就是说随着用户输入的变化,另一个文本区不断地更新排序。程序运行效果如图 11.11 所示。



图 11.11 处理 DocumentEven 事件

【例 11.8】

Example11_8. java

```
public class Example11_8 {
   public static void main(String args[ ]) {
```

```
        WindowDocument win = new WindowDocument();
        win.setBounds(10,10,460,360);
        win.setTitle("处理 DocumentEvent 事件");
    }
}
```

WindowTextSort.java

```
import java.awt.*;
import javax.swing.event.*;
import javax.swing.*;
public class WindowDocument extends JFrame {
   JTextArea inputText,showText;
   PoliceListen listen;
   WindowDocument() {
      init();
      setLayout(new FlowLayout());
      setVisible(true);
      setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
   }
   void init() {
      inputText = new JTextArea(6,8);
      showText = new JTextArea(6,8);
      add(new JScrollPane(inputText));
      add(new JScrollPane(showText));
      listen = new PoliceListen();
      listen.setInputText(inputText);
      listen.setShowText(showText);
      (inputText.getDocument()).addDocumentListener(listen);     //向文档注册监视器
   }
}
```

PoliceListen.java

```
import java.awt.event.*;
import java.io.*;
import javax.swing.event.*;
import javax.swing.*;
import java.util.*;
public class PoliceListen implements DocumentListener {
   JTextArea inputText,showText;
   public void setInputText(JTextArea text) {
      inputText = text;
   }
   public void setShowText(JTextArea text) {
      showText = text;
   }
   public void changedUpdate(DocumentEvent e) {
      String str = inputText.getText();
     //空格、数字和符号(!"# $ % &'() * + , - ./:;<=>?@[\]^_`{|}~)组成的正则表达式:
      String regex = "[\\s\\d\\p{Punct}]+";
      String words[] = str.split(regex);
      Arrays.sort(words);                          //按字典序从小到大排序
```

```
        showText.setText(null);
        for(String s:words)
          showText.append(s+",");
    }
    public void removeUpdate(DocumentEvent e) {
        changedUpdate(e);
    }
    public void insertUpdate(DocumentEvent e) {
        changedUpdate(e);
    }
}
```

11.4.5　MouseEvent 事件

任何组件上都可以发生鼠标事件，如鼠标进入组件、退出组件、在组件上方单击鼠标、拖动鼠标等都触发鼠标事件，即导致 MouseEvent 类自动创建一个事件对象。

1. 使用 MouseListener 接口处理鼠标事件

使用 MouseListener 接口可以处理以下 5 种操作触发的鼠标事件。

- 在事件源上按下鼠标键。
- 在事件源上释放鼠标键。
- 在事件源上单击鼠标键。
- 鼠标进入事件源。
- 鼠标退出事件源。

MouseEvent 中有下列几个重要的方法。

- getX()：获取鼠标指针在事件源坐标系中的 x 坐标。
- getY()：获取鼠标指针在事件源坐标系中的 y 坐标。
- getModifiers()：获取鼠标的左键或右键。鼠标的左键和右键分别使用 InputEvent 类中的常量 BUTTON1_MASK 和 BUTTON3_MASK 来表示。
- getClickCount()：获取鼠标被单击的次数。
- getSource()：获取发生鼠标事件的事件源。

事件源注册监视器的方法是 addMouseListener(MouseListener listener)。MouseListener 接口中有如下方法。

- mousePressed(MouseEvent)：负责处理在组件上按下鼠标键触发的鼠标事件。即当你在事件源按下鼠标键时监视器调用接口中的这个方法对事件作出处理。
- mouseReleased(MouseEvent)：负责处理在组件上释放鼠标键触发的鼠标事件。即当你在事件源释放鼠标键时，监视器调用接口中的这个方法对事件作出处理。
- mouseEntered(MouseEvent)：负责处理鼠标进入组件触发的鼠标事件。即当鼠标指针进入组件时，监视器调用接口中的这个方法对事件作出处理。
- mouseExited(MouseEvent)：负责处理鼠标离开组件触发的鼠标事件。即当鼠标指针离开容器时，监视器调用接口中的这个方法对事件作出处理。
- mouseClicked(MouseEvent)：负责处理在组件上单击鼠标键触发的鼠标事件。即，当单击鼠标键时，监视器调用接口中的这个方法对事件作出处理。

例 11.9 中,分别监视按钮、文本框和窗口上的鼠标事件,当发生鼠标事件时,获取鼠标指针的坐标值,注意,事件源的坐标系的左上角是原点。

【例 11.9】

Example11_9. java

```
public class Example11_9 {
   public static void main(String args[]) {
      WindowMouse win = new WindowMouse();
      win.setTitle("处理鼠标事件");
      win.setBounds(10,10,460,360);
   }
}
```

WindowMouse. java

```
import java.awt.*;
import javax.swing.*;
public class WindowMouse extends JFrame {
   JTextField text;
   JButton button;
   JTextArea textArea;
   MousePolice police;
   WindowMouse() {
      init();
      setVisible(true);
      setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
   }
   void init() {
      setLayout(new FlowLayout());
      text = new JTextField(8);
      textArea = new JTextArea(5,28);
      police = new MousePolice();
      police.setJTextArea(textArea);
      text.addMouseListener(police);
      button = new JButton("按钮");
      button.addMouseListener(police);
      addMouseListener(police);
      add(button);
      add(text);
      add(new JScrollPane(textArea));
   }
}
```

MousePolice. java

```
import java.awt.event.*;
import javax.swing.*;
public class MousePolice implements MouseListener {
   JTextArea area;
   public void setJTextArea(JTextArea area) {
      this.area = area;
```

```
    }
    public void mousePressed(MouseEvent e) {
       area.append("\n 鼠标按下,位置:" + "(" + e.getX() + "," + e.getY() + ")");
    }
    public void mouseReleased(MouseEvent e) {
       area.append("\n 鼠标释放,位置:" + "(" + e.getX() + "," + e.getY() + ")");
    }
    public void mouseEntered(MouseEvent e)  {
       if(e.getSource() instanceof JButton)
         area.append("\n 鼠标进入按钮,位置:" + "(" + e.getX() + "," + e.getY() + ")");
       if(e.getSource() instanceof JTextField)
         area.append("\n 鼠标进入文本框,位置:" + "(" + e.getX() + "," + e.getY() + ")");
       if(e.getSource() instanceof JFrame)
         area.append("\n 鼠标进入窗口,位置:" + "(" + e.getX() + "," + e.getY() + ")");
    }
    public void mouseExited(MouseEvent e) {
       area.append("\n 鼠标退出,位置:" + "(" + e.getX() + "," + e.getY() + ")");
    }
    public void mouseClicked(MouseEvent e) {
       if(e.getClickCount()>= 2)
          area.setText("鼠标连击,位置:" + "(" + e.getX() + "," + e.getY() + ")");
    }
}
```

2. 使用 MouseMotionListener 接口处理鼠标事件

使用 MouseMotionListener 接口可以处理以下两种操作触发的鼠标事件。

- 在事件源上拖动鼠标。
- 在事件源上移动鼠标。

鼠标事件的类型是 MouseEvent,即当发生鼠标事件时,MouseEvent 类自动创建一个事件对象。

事件源注册监视器的方法是 addMouseMotionListener(监视器 MotionListener listener)。MouseMotionListener 接口中有如下方法。

- mouseDragged(MouseEvent):负责处理拖动鼠标触发的鼠标事件。即当你拖动鼠标时(不必在事件源上),监视器调用接口中的这个方法对事件作出处理。
- mouseMoved(MouseEvent):负责处理移动鼠标触发的鼠标事件。即当你在事件源上移动鼠标时,监视器调用接口中的这个方法对事件作出处理。

可以使用坐标变换来实现组件的拖动。当用鼠标拖动组件时,可以先获取鼠标指针在组件坐标系中的坐标 x,y,以及组件的左上角在容器坐标系中的坐标 a,b;如果在拖动组件时,想让鼠标指针的位置相对于拖动的组件保持静止,那么,组件左上角在容器坐标系中的位置应当是 a+x−x0,a+y−y0,其中 x0,y0 是最初在组件上按下鼠标时,鼠标指针在组件坐标系中的位置坐标。

例 11.10 使用坐标变换来实现组件的拖动。

【例 11.10】

Example11_10.java

```
public class Example11_10 {
    public static void main(String args[]) {
```

```
        WindowMove win = new WindowMove();
        win.setTitle("处理鼠标拖动事件");
        win.setBounds(10,10,460,360);
    }
}
```

WindowMove.java

```
import java.awt.*;
import javax.swing.*;
public class WindowMove extends JFrame {
    LP layeredPane;
    WindowMove() {
        layeredPane = new LP();
        add(layeredPane,BorderLayout.CENTER);
        setVisible(true);
        setBounds(12,12,300,300);
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    }
}
```

LP.java

```
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
import javax.swing.*;
import javax.swing.border.*;
public class LP extends JLayeredPane implements MouseListener,MouseMotionListener {
    JButton button;
    int x,y,a,b,x0,y0;
    LP() {
        button = new JButton("用鼠标拖动我");
        button.addMouseListener(this);
        button.addMouseMotionListener(this);
        setLayout(new FlowLayout());
        add(button,JLayeredPane.DEFAULT_LAYER);
    }
    public void mousePressed(MouseEvent e) {
        JComponent com = null;
        com = (JComponent)e.getSource();
        setLayer(com,JLayeredPane.DRAG_LAYER);
        a = com.getBounds().x;
        b = com.getBounds().y;
        x0 = e.getX();                              //获取鼠标在事件源中的位置坐标
        y0 = e.getY();
    }
    public void mouseReleased(MouseEvent e) {
        JComponent com = null;
        com = (JComponent)e.getSource();
        setLayer(com,JLayeredPane.DEFAULT_LAYER);
    }
    public void mouseEntered(MouseEvent e)  {}
```

```
        public void mouseExited(MouseEvent e) {}
        public void mouseClicked(MouseEvent e){}
        public void mouseMoved(MouseEvent e){}
        public void mouseDragged(MouseEvent e) {
          Component com = null;
          if(e.getSource() instanceof Component) {
             com = (Component)e.getSource();
             a = com.getBounds().x;          b = com.getBounds().y;
             x = e.getX();                              //获取鼠标在事件源中的位置坐标
             y = e.getY();
             a = a + x;
             b = b + y;
             com.setLocation(a - x0,b - y0);
          }
        }
    }
```

11.4.6 焦点事件

组件可以触发焦点事件。组件可以使用

```
addFocusListener(FocusListener listener)
```

注册焦点事件监视器。当组件获得焦点监视器后,如果组件从无输入焦点变成有输入焦点或从有输入焦点变成无输入焦点都会触发 FocusEvent 事件。创建监视器的类必须要实现 FocusListener 接口,该接口有两个方法:

```
public void focusGained(FocusEvent e)
public void focusLost(FocusEvent e)
```

当组件从无输入焦点变成有输入焦点触发 FocusEvent 事件时,监视器调用类实现接口中的 focusGained(FocusEvent e)方法;当组件从有输入焦点变成无输入焦点触发 FocusEvent 事件时,监视器调用类实现接口中的 focusLost(FocusEvent e)方法。

用户通过单击组件可以使得该组件有输入焦点,同时也使得其他组件变成无输入焦点。一个组件也可调用

```
public boolean requestFocusInWindow()
```

方法可以获得输入焦点。

11.4.7 键盘事件

当按下、释放或敲击键盘上一个键时就触发了键盘事件,在 Java 事件模式中,必须要有发生事件的事件源。当一个组件处于激活状态时,敲击键盘上一个键就导致这个组件触发键盘事件。使用 KeyListener 接口处理键盘事件,有如下 3 个方法。

- public void keyPressed(KeyEvent e)
- public void keyTyped(KeyEvent e)
- public void KeyReleased(KeyEvent e)

某个组件使用 addKeyListener 方法注册监视器之后,当该组件处于激活状态时,用户按下键盘上某个键时,触发 KeyEvent 事件,监视器调用 keyPressed 方法;用户释放键盘上按下的键时,触发 KeyEvent 事件,监视器调用 KeyReleased 方法。keyTyped 方法是 Pressedkey 和 keyReleased 方法的组合,当键被按下又释放时,监视器调用 keyTyped 方法。

用 KeyEvent 类的 public int getKeyCode()方法,可以判断哪个键被按下、敲击或释放,getKeyCode 方法返回一个键码值(如表 11.1 所示)。也可以用 KeyEvent 类的 public char getKeyChar()判断哪个键被按下、敲击或释放,getKeyChar()方法返回键上的字符。

表 11.1　键码表

键　　码	键
VK_F1－VK_F12	功能键 F1～F12
VK_LEFT	向左箭头键
VK_RIGHT	向右箭头键
VK_UP	向上箭头键
VK_DOWN	向下箭头键
VK_KP_UP	小键盘的向上箭头键
VK_KP_DOWN	小键盘的向下箭头键
VK_KP_LEFT	小键盘的向左箭头键
VK_KP_RIGHT	小键盘的向右箭头键
VK_END	END 键
VK_HOME	HOME 键
VK_PAGE_DOWN	向后翻页键
VK_PAGE_UP	向前翻页键
VK_PRINTSCREEN	打印屏幕键
VK_SCROLL_LOCK	滚动锁定键
VK_CAPS_LOCK	大写锁定键
VK_NUM_LOCK	数字锁定键
PAUSE	暂停键
VK_INSERT	插入键
VK_DELETE	删除键
VK_ENTER	回车键
VK_TAB	制表符键
VK_BACK_SPACE	退格键
VK_ESCAPE	Esc 键
VK_CANCEL	取消键
VK_CLEAR	清除键
VK_SHIFT	Shift 键
VK_CONTROL	Ctrl 键
VK_ALT	Alt 键
VK_PAUSE	暂停键
VK_SPACE	空格键
VK_COMMA	逗号键
VK_SEMICOLON	分号键
VK_PERIOD	. 键

续表

键　　码	键
VK_SLASH	/ 键
VK_BACK_SLASH	\ 键
VK_0～VK_9	0～9 键
VK_A～VK_Z	a～z 键
VK_OPEN_BRACKET	[键
VK_CLOSE_BRACKET	] 键
VK_UNMPAD0－VK_NUMPAD9	小键盘上的 0 至 9 键
VK_QUOTE	单引号 '键
VK_BACK_QUOTE	单引号'键

当安装某些软件时，经常要求输入序列号码，并且要在几个文本框中依次输入。每个文本框中输入的字符数目都是固定的，当在第一个文本框输入了恰好的字符个数后，输入光标会自动转移到下一个文本框。例 11.11 通过处理键盘事件来实现软件序列号的输入。当文本框获得输入焦点后，用户敲击键盘将使得当前文本框触发 KeyEvent 事件，在处理事件时，程序检查文本框中光标的位置，如果光标已经到达指定位置，就将输入焦点转移到下一个文本框。程序运行效果如图 11.12 所示。



图 11.12　输入序列号

【例 11.11】

Example11_11.java

```
p public class Example11_11 {
    public static void main(String args[]) {
        Win win = new Win();
        win.setTitle("输入序列号");
        win.setBounds(10,10,460,360);
    }
}
```

Win.java

```
import java.awt.*;
import javax.swing.*;
public class Win extends JFrame {
    JTextField text[] = new JTextField[3];
    Police police;
    JButton b;
    Win() {
        setLayout(new FlowLayout());
        police = new Police();
        for(int i = 0;i < 3;i++) {
            text[i] = new JTextField(7);
            text[i].addKeyListener(police);          //监视键盘事件
            text[i].addFocusListener(police);
            add(text[i]);
        }
```

```
        b = new JButton("确定");
        add(b);
        text[0].requestFocusInWindow();
        setVisible(true);
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    }
}
```

Police.java

```
import java.awt.event.*;
import javax.swing.*;
public class Police implements KeyListener,FocusListener  {
    public void keyPressed(KeyEvent e) {
      JTextField t = (JTextField)e.getSource();
      if(t.getCaretPosition()>= 6)
         t.transferFocus();
    }
    public void keyTyped(KeyEvent e) {}
    public void keyReleased(KeyEvent e) {}
    public void focusGained(FocusEvent e) {
      JTextField text = (JTextField)e.getSource();
      text.setText(null);
    }
    public void focusLost(FocusEvent e){}
}
```

11.4.8　匿名类实例或窗口做监视器

在第 6 章曾学习了匿名类,其方便之处是匿名类的外嵌类的成员变量在匿名类中仍然有效,当发生事件时,监视器就比较容易操作事件源所在的外嵌类中的成员,不必像例 11.6 那样,把监视器需要处理的对象的引用传递给监视器。当事件的处理比较简单,系统也不复杂时,使用匿名类做监视器是一个不错的选择,但是当事件的处理比较复杂时,使用内部类或匿名类会让系统缺乏弹性,因为每当修改内部类的代码都会导致整个外嵌类同时被编译,反之也是。

让事件源所在的类的实例作为监视器,能让事件的处理比较方便,这是因为,监视器可以方便地操作事件源所在的类中的其他成员。当事件的处理比较简单,系统也不复杂时,让事件源所在的类的实例作为监视器是一个不错的选择。但是,当事件的处理比较复杂时,使用当前窗口会让系统缺乏弹性,因为每当修改处理事件的代码时都将导致事件源所在的类的代码同时被编译,反之也是。

在例 11.12 中,窗口有 2 个文本框:text1 和 text2,当前窗口作为 text1 的监视器,用户在 text1 输入一个整数,当前窗口在 text2 中显示该数的立方。另外,一个匿名类的实例也注册为 text1 的监视器,当在 text1 输入 Exit 时,程序结束运行。

【例 11.12】

Example11_12.java

```
public class Example11_12 {
```

```
    public static void main(String args[]) {
        WindowPolice win = new WindowPolice();
    }
}
```

WindowPolice. java

```
import java.awt.*;
import javax.swing.*;
import java.awt.event.*;
public class WindowPolice extends JFrame implements ActionListener{
    JTextField text1,text2;
    public WindowPolice() {
        init();
        setBounds(100,100,350,110);
        setVisible(true);
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    }
    void init() {
        setLayout(new FlowLayout());
        text1 = new JTextField(10);
        text2 = new JTextField(10);
        text1.addActionListener(this);           //WindowPolice类的实例(当前窗口)做监视器
        add(text1);
        add(text2);
        text1.addActionListener(new ActionListener() {  //匿名类实例做监视器
                            public void actionPerformed(ActionEvent e) {
                                String str = text1.getText();
                                if(str.equalsIgnoreCase("Exit"))
                                    System.exit(0);
                            }});
    }
    public void actionPerformed(ActionEvent e) { //重写接口中的方法
        String str = text1.getText();
        int n = 0,m = 0;
        try{
             n = Integer.parseInt(str);
             m = n * n * n;
             text2.setText("" + m);
        }
        catch(Exception ee) {
            text2.setText("请输入数字字符");
            text1.setText(null);
        }
    }
}

}
```

代码分析：事件源发生的事件传递到监视对象，这意味着要把监视器注册到文本框。当事件发生时，监视器对象将“监视”它。在例 11.7 中的 WindowPolice 类中，通过把

WindowPolice 类的实例(窗口)的引用传值给 addActionListener()方法中的接口参数,使窗口成为监视器:

```
text1.addActionListener(this);
```

因为 this 出现在 init()方法中(有关 this 关键字的知识见第 5 章的 5.8 节),就代表程序中创建的窗口对象 tom,即在 Example11_12.java 中使用 WindowJilin 类创建的 win 窗口。因为事件源发生的事件是 ActionEvent 类型,所以 WindowPolice 类要实现 ActionListener 接口。

11.4.9 事件总结

1. 授权模式

Java 的事件处理是基于授权模式,即事件源调用方法将某个对象注册为自己的监视器。领会了上述 11.3.2 至 11.3.4 节的几个例子,对学习事件处理就不会有太大的困难了,其原因是,处理相应的事件使用相应的接口,在今后的学习中会自然地掌握。

2. 接口回调

Java 语言使用接口回调技术实现处理事件的过程。

```
addXXXListener(XXXListener listener)
```

方法中的参数是一个接口,listener 可以引用任何实现了该接口的类创建的对象,当事件源发生事件时,接口 listener 立刻回调被类实现的接口中的某个方法。

3. 方法绑定

从方法绑定角度看,Java 将某种事件的处理绑定到对应的接口,即绑定到接口中的方法,也就是说,当事件源触发事件发生后,监视器准确知道调用哪个方法。

4. 保持松耦合

监视器和事件源应当保持一种松耦合关系,也就是说尽量让事件源所在的类和监视器是组合关系(如例 11.6),尽量不要让事件源所在的类的实例以及它的子类的实例或内部类、匿名类的实例做监视器。也就是说,当事件源触发事件发生后,系统知道某个方法会被执行,但无须关心到底是哪个对象去调用了这个方法,因为任何实现接口的类的实例(作为监视器)都可以调用这个方法来处理事件。

11.5 使用 MVC 结构

模型-视图-控制器(Model-View-Controller),简称为 MVC。MVC 是一种先进的设计结构,是 Trygve Reenskaug 教授于 1978 年最早开发的一个基本结构,其目的是以会话形式提供方便的 GUI 支持。MVC 首先出现在 Smalltalk 编程语言中。

MVC 是一种通过三个不同部分构造一个软件或组件的理想办法。

- 模型(model):用于存储数据的对象。
- 视图(view):为模型提供数据显示的对象。
- 控制器(controller):处理用户的交互操作,对于用户的操作做出响应,让模型和视图进行必要的交互,即通过视图修改、获取模型中的数据;当模型中的数据变化时,让视图更新显示。

从面向对象的角度看，MVC 结构可以使程序更具有对象化特性，也更容易维护。在设计程序时，可以将某个对象看作“模型”，然后为“模型”提供恰当的显示组件，即“视图”。为了对用户的操作做出响应，可以选择某个组件做“控制器”，当发生组件事件时，通过“视图”修改得到“模型”中维护着的数据，并让“视图”更新显示。

在例 11.13 中，首先编写一个封装三角形的类，然后再编写一个窗口。要求窗口使用 3 个文本框和一个文本区为三角形对象中的数据提供视图，其中三个文本框用来显示和更新三角形对象的三个边的长度；文本区对象用来显示三角形的面积。窗口中有一个按钮，用户单击该按钮后，程序用 3 个文本框中的数据分别作为三角形的三个边的长度，并将计算出的三角形的面积显示在文本区中。程序运行效果如图 11.13 所示。



图 11.13　MVC 结构

【例 11.13】

Example11_13. java

```
public class Example11_13 {
    public static void main(String args[ ]){
        WindowTriangle win = new WindowTriangle();
        win.setTitle("使用 MVC 结构");
        win.setBounds(100,100,420,260);
    }
}
```

WindowTriangle. java

```
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
import javax.swing.*;
public class WindowTriangle extends JFrame implements ActionListener {
    Triangle triangle;                              //数据对象
    JTextField textA,textB,textC;                   //数据对象的视图
    JTextArea showArea;                             //数据对象的视图
    JButton controlButton;                          //控制器对象
    WindowTriangle() {
        init();
        setVisible(true);
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    }
    void init() {
      triangle = new Triangle();
      textA = new JTextField(5);
      textB = new JTextField(5);
      textC = new JTextField(5);
```

```
        showArea = new JTextArea();
        controlButton = new JButton("计算面积");
        JPanel pNorth = new JPanel();
        pNorth.add(new JLabel("边 A:"));
        pNorth.add(textA);
        pNorth.add(new JLabel("边 B:"));
        pNorth.add(textB);
        pNorth.add(new JLabel("边 C"));
        pNorth.add(textC);
        pNorth.add(controlButton);
        controlButton.addActionListener(this);
        add(pNorth,BorderLayout.NORTH);
        add(new JScrollPane(showArea),BorderLayout.CENTER);
    }
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {
        try{
            double a = Double.parseDouble(textA.getText().trim());
            double b = Double.parseDouble(textB.getText().trim());
            double c = Double.parseDouble(textC.getText().trim());
            triangle.setA(a) ;                      //更新数据
            triangle.setB(b);
            triangle.setC(c);
            String area = triangle.getArea();
            showArea.append("三角形" + a + "," + b + "," + c + "的面积:");
            showArea.append(area + "\n");           //更新视图
        }
        catch(Exception ex) {
            showArea.append("\n" + ex + "\n");
        }
    }
}
```

Triangle.java

```
public class Triangle {
    double sideA,sideB,sideC,area;
    boolean isTriange;
    public String getArea() {
        if(isTriange) {
            double p = (sideA + sideB + sideC)/2.0;
            area = Math.sqrt(p * (p - sideA) * (p - sideB) * (p - sideC)) ;
            return String.valueOf(area);
        }
        else {
            return "无法计算面积";
        }
    }
    public void setA(double a) {
        sideA = a;
        if(sideA + sideB > sideC&&sideA + sideC > sideB&&sideC + sideB > sideA)
            isTriange = true;
```

```
        else
            isTriange = false;
    }
    public void setB(double b) {
        sideB = b;
        if(sideA + sideB > sideC&&sideA + sideC > sideB&&sideC + sideB > sideA)
            isTriange = true;
        else
            isTriange = false;
    }
    public void setC(double c) {
        sideC = c;
        if(sideA + sideB > sideC&&sideA + sideC > sideB&&sideC + sideB > sideA)
            isTriange = true;
        else
            isTriange = false;
    }
}
```

11.6 对 话 框

JDialog 类和 JFrame 类都是 Window 的子类，二者的实例都是底层容器，但二者有相似之处也有不同的地方，主要区别是，JDialog 类创建的对话框必须要依赖于某个窗口。

对话框分为无模式和有模式两种。如果一个对话框是有模式的对话框，那么当这个对话框处于激活状态时，只让程序响应对话框内部的事件，而且将堵塞其他线程的执行，用户不能再激活对话框所在程序中的其他窗口，直到该对话框消失不可见。无模式对话框处于激活状态时，能再激活其他窗口，也不堵塞其他线程的执行。

注：*进行一个重要的操作之前，通过弹出一个有模式的对话框表明操作的重要性。*

11.6.1 消息对话框

消息对话框是有模式对话框，进行一个重要的操作之前，最好能弹出一个消息对话框。可以用 javax.swing 包中的 JOptionPane 类的静态方法：

```
public static void showMessageDialog(Component parentComponent,
                                     String message,
                                     String title,
                                     int messageType)
```

创建一个消息对话框，其中参数 parentComponent 指定对话框可见时的位置，如果 parentComponent 为 null，对话框会在屏幕的正前方显示出来；如果组件 parentComponent 不空，对话框在组件 parentComponent 的正前面居中显示。message 指定对话框上显示的消息；title 指定对话框的标题；messageType 取下列有效值：

```
JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE
JOptionPane.WARNING_MESSAGE
JOptionPane.ERROR_MESSAGE
```

```
JOptionPane.QUESTION_MESSAGE
JOptionPane.PLAIN_MESSAGE
```

这些值可以给出对话框的外观,例如,取值:JOptionPane. WARNING_MESSAGE 时,对话框的外观上会有一个明显的“!”符号。

在下例 11.14 中,要求用户在文本框中只能输入英文字母,当输入非英文字符时,弹出消息对话框。程序中消息对话框的运行效果如图 11.14 所示。



图 11.14　消息对话框

【例 11.14】

Example11_14. java

```
public class Example11_14 {
   public static void main(String args[]) {
      WindowMess win = new WindowMess();
      win.setTitle("带消息对话框的窗口");
      win.setBounds(80,90,200,300);
   }
}
```

WindowMess. java

```
import java.awt.event.*;
import java.awt.*;
import javax.swing.*;
public class WindowMess extends JFrame implements ActionListener {
   JTextField inputEnglish;
   JTextArea show;
   String regex = "[a-zZ-Z]+";
   WindowMess() {
       inputEnglish = new JTextField(22);
       inputEnglish.addActionListener(this);
       show = new JTextArea();
       add(inputEnglish,BorderLayout.NORTH);
       add(show,BorderLayout.CENTER);
       setVisible(true);
       setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
   }
   public void actionPerformed(ActionEvent e) {
       if(e.getSource() == inputEnglish) {
           String str = inputEnglish.getText();
           if(str.matches(regex)) {
              show.append(str + ",");
           }
           else {                              //弹出"警告"消息对话框
               JOptionPane.showMessageDialog(this,"您输入了非法字符","消息对话框",
                                                   JOptionPane.WARNING_MESSAGE);
               inputEnglish.setText(null);
           }
       }
   }
}
```

11.6.2 输入对话框

输入对话框含有供用户输入文本的文本框、一个确认和取消按钮，是有模式对话框。当输入对话框可见时，要求用户输入一个字符串。javax.swing 包中的 JOptionPane 类的静态方法：

```
public static String showInputDialog(Component parentComponent,
                                     Object message,
                                     String title,
                                     int messageType)
```

可以创建一个输入对话框，其中参数 parentComponent 指定输入对话框依赖的组件，输入对话框会在该组件的正前方显示出来（如果 parentComponent 为 null，输入对话框会在屏幕的正前方显示出来），参数 message 指定对话框上的提示信息，参数 title 指定对话框上的标题，参数 messageType 可取的有效值是 JOptionPane 中的类常量：

```
ERROR_MESSAGE,
INFORMATION_MESSAGE
WARNING_MESSAGE
QUESTION_MESSAGE
PLAIN_MESSAGE,
```

这些值可以改变对话框的外观，如取值 WARNING_MESSAGE 时，对话框的外观上会有一个明显的"!"符号。

单击输入对话框上的确认按钮、取消按钮或关闭图标，都可以使输入对话框消失不可见，如果单击的是确认按钮，输入对话框将返回用户在对话框的文本框中输入的字符串，否则返回 null。

在例 11.15 中，用户单击按钮弹出输入对话框，用户在"输入对话框"中输入若干个数字，如果单击"输入对话框"上的"确定"按钮，程序将计算这些数字的和。程序中输入对话框的运行效果如图 11.15 所示。



图 11.15 输入对话框

【例 11.15】

Example11_15.java

```
public class Example11_15 {
   public static void main(String args[]) {
      WindowInput win = new WindowInput();
      win.setTitle("带输入对话框的窗口");
      win.setBounds(80,90,200,300);
   }
}
```

WindowInput.java

```
import java.awt.event.*;
import java.awt.*;
import javax.swing.*;
```

```
import java.util.*;
public class WindowInput extends JFrame implements ActionListener {
   JTextArea showResult;
   JButton openInput;
   WindowInput() {
       openInput = new JButton("弹出输入对话框");
       showResult = new JTextArea();
       add(openInput,BorderLayout.NORTH);
       add(new JScrollPane(showResult),BorderLayout.CENTER);
       openInput.addActionListener(this);
       setVisible(true);
       setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
   }
   public void actionPerformed(ActionEvent e) {
      String str = JOptionPane.showInputDialog(this,"输入数字,用空格分隔","输入对话框",
                                                          JOptionPane.PLAIN_MESSAGE);
      if(str!= null) {
         Scanner scanner  =  new Scanner(str);
         double sum = 0;
         int k = 0;
         while(scanner.hasNext()){
            try{
               double number = scanner.nextDouble();
               if(k == 0)
                  showResult.append("" + number);
               else
                  showResult.append(" + " + number);
               sum = sum + number;
               k++;
            }
            catch(InputMismatchException exp){
               String t = scanner.next();
            }
         }
         showResult.append(" = " + sum + "\n");
      }
   }
}
```

11.6.3 确认对话框

确认对话框是有模式对话框,可以用 javax.swing 包中的 JOptionPane 类的静态方法:

```
public static int showConfirmDialog(Component parentComponent,Object message,
                                    String title,int optionType)
```

得到一个确认对话框,其中参数 parentComponent 指定确认对话框可见时的位置,确认对话框在参数 parentComponent 指定的组件的正前方显示出来;如果 parentComponent 为 null,确认对话框会在屏幕的正前方显示出来。message 指定对话框上显示的消息;title 指定确认对话框的标题;optionType 取下列有效值:

```
JOptionPane.YES_NO_OPTION
JOptionPane.YES_NO_CANCEL_OPTION
JOptionPane.OK_CANCEL_OPTION
```

这些值可以给出确认对话框的外观,例如,取值:JOptionPane.YES_NO_OPTION 时,确认对话框的外观上会有“Yes”和“No”两个按钮。当确认对话框消失后,showConfirmDialog 方法会返回下列整数值之一:

```
JOptionPane.YES_OPTION
JOptionPane.NO_OPTION
JOptionPane.CANCEL_OPTION
JOptionPane.OK_OPTION
JOptionPane.CLOSED_OPTION
```

返回的具体值依赖于用户单击的对话框上的按钮和对话框上的关闭图标。

在例 11.16 中,用户在文本框中输入账户名称,按回车键后,将弹出一个确认对话框。如果单击确认对话框上的“是(Y)”按钮,就将名字放入文本区。程序中确认对话框的运行效果如图 11.16 所示。

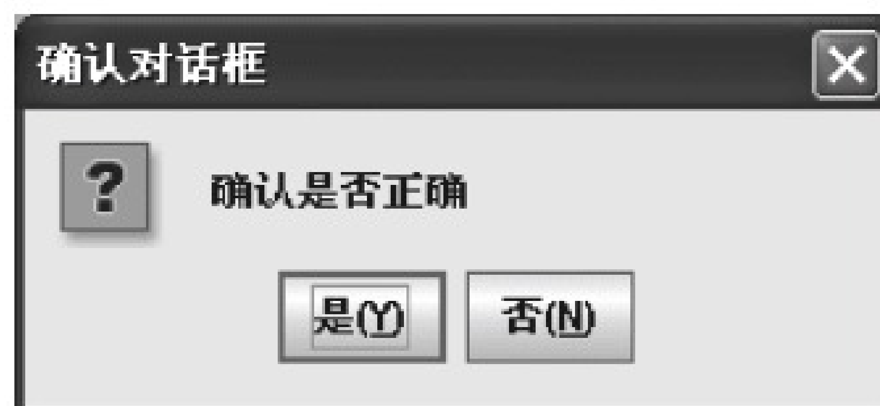


图 11.16　确认对话框

【例 11.16】

Example11_16.java

```
public class Example11_16 {
    public static void main(String args[]) {
        WindowEnter win = new WindowEnter();
        win.setTitle("带确认对话框的窗口");
        win.setBounds(80,90,200,300);
    }
}
```

WindowEnter.java

```
import java.awt.event.*;
import java.awt.*;
import javax.swing.*;
public class WindowEnter extends JFrame implements ActionListener {
    JTextField inputName;
    JTextArea  save;
    WindowEnter() {
        inputName = new JTextField(22);
        inputName.addActionListener(this);
        save = new JTextArea();
        add(inputName,BorderLayout.NORTH);
        add(new JScrollPane(save),BorderLayout.CENTER);
        setVisible(true);
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    }
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {
        String s = inputName.getText();
        int n = JOptionPane.showConfirmDialog(this,"确认是否正确","确认对话框",
```

```
                                        JOptionPane.YES_NO_OPTION );
        if(n == JOptionPane.YES_OPTION) {
            save.append("\n" + s);
        }
        else if(n == JOptionPane.NO_OPTION) {
            inputName.setText(null);
        }
    }
}
```

11.6.4 颜色对话框

可以用 javax.swing 包中的 JColorChooser 类的静态方法:

```
public static Color showDialog(Component component,String title,Color initialColor)
```

创建一个有模式的颜色对话框,其中参数 component 指定颜色对话框可见时的位置,颜色对话框在参数 component 指定的组件的正前方显示出来;如果 component 为 null,颜色对话框在屏幕的正前方显示出来。title 指定对话框的标题;initialColor 指定颜色对话框返回的初始颜色。用户通过颜色对话框选择颜色后,如果单击"确定"按钮,那么颜色对话框将消失,showDialog()方法返回对话框选择的颜色对象;如果单击"撤销"按钮或关闭图标,那么颜色对话框将消失,showDialog()方法返回 null。

在例 11.17 中,当用户单击按钮时,弹出一个颜色对话框,然后根据用户选择的颜色来改变窗口的颜色。程序中颜色对话框的运行效果如图 11.17 所示。



图 11.17 颜色对话框

【例 11.17】

Example11_17.java

```
public class Example11_17 {
    public static void main(String args[ ]) {
        WindowColor win = new WindowColor();
        win.setTitle("带颜色对话框的窗口");
        win.setBounds(80,90,200,300);
    }
}
```

WindowColor.java

```
import java.awt.event.*;
import java.awt.*;
import javax.swing.*;
public class WindowColor extends JFrame implements ActionListener {
   JButton button;
   WindowColor() {
       button = new JButton("打开颜色对话框");
       button.addActionListener(this);
       setLayout(new FlowLayout());
       add(button);
       setVisible(true);
       setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
   }
   public void actionPerformed(ActionEvent e) {
         Color newColor = JColorChooser.showDialog(this,"调色板",getContentPane().
getBackground());
       if(newColor!= null) {
          getContentPane().setBackground(newColor);
       }
   }
}
```

11.6.5 文件对话框

文件对话框是一个从文件中选择文件的界面。javax.swing 包中的 JFileChooser 类可以创建文件对话框，使用该类的构造方法 JFileChooser()创建初始不可见的有模式的文件对话框。然后文件对话框调用下述两个方法：

```
showSaveDialog(Component a);
showOpenDialog(Component a);
```

都可以使得对话框可见，只是呈现的外观有所不同，showSaveDialog 方法提供保存文件的界面，showOpenDialog 方法提供打开文件的界面。上述两个方法中的参数 a 指定对话框可见时的位置，当 a 是 null 时，文件对话框出现在屏幕的中央；如果组件 a 不空，文件对话框在组件 a 的正前面居中显示。

用户单击文件对话框上的“确定”、“取消”按钮或关闭图标，文件对话框将消失。ShowSaveDialog()或 showOpenDialog()方法返回下列常量之一：

```
JFileChooser.APPROVE_OPTION
JFileChooser.CANCEL_OPTION
```

在例 11.18 中，使用文件对话框打开和保存文件，对话框如图 11.18 所示。

【例 11.18】

Example11_18.java

```
public class Example11_18 {
```



图 11.18　文件对话框

```
    public static void main(String args[ ]) {
        WindowReader win = new WindowReader();
        win.setTitle("使用文件对话框读写文件");
    }
}
```

WindowReader.java

```
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
import javax.swing.*;
import java.io.*;
public class WindowReader extends JFrame implements ActionListener {
    JFileChooser fileDialog ;
    JMenuBar menubar;
    JMenu menu;
    JMenuItem itemSave,itemOpen;
    JTextArea text;
    BufferedReader in;
    FileReader fileReader;
    BufferedWriter out;
    FileWriter fileWriter;
    WindowReader() {
        init();
        setSize(300,400);
        setVisible(true);
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    }
    void init() {
        text = new JTextArea(10,10);
        text.setFont(new Font("楷体_gb2312",Font.PLAIN,28));
        add(new JScrollPane(text),BorderLayout.CENTER);
        menubar = new JMenuBar();
        menu = new JMenu("文件");
        itemSave = new JMenuItem("保存文件");
        itemOpen = new JMenuItem("打开文件");
        itemSave.addActionListener(this);
        itemOpen.addActionListener(this);
        menu.add(itemSave);
        menu.add(itemOpen);
        menubar.add(menu);
        setJMenuBar(menubar);
        fileDialog = new JFileChooser();
    }
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {
        if(e.getSource() == itemSave) {
            int state = fileDialog.showSaveDialog(this);
            if(state == JFileChooser.APPROVE_OPTION) {
              try{
                  File dir = fileDialog.getCurrentDirectory();
                  String name = fileDialog.getSelectedFile().getName();
```

```
                    File file = new File(dir,name);
                    fileWriter = new FileWriter(file);
                    out = new BufferedWriter(fileWriter);
                    out.write(text.getText());
                    out.close();
                    fileWriter.close();
                }
                catch(IOException exp){}
            }
        }
        else if(e.getSource() == itemOpen) {
            int state = fileDialog.showOpenDialog(this);
            if(state == JFileChooser.APPROVE_OPTION) {
                text.setText(null);
                try{
                    File dir = fileDialog.getCurrentDirectory();
                    String name = fileDialog.getSelectedFile().getName();
                    File file = new File(dir,name);
                    fileReader = new FileReader(file);
                    in = new BufferedReader(fileReader);
                    String s = null;
                    while((s = in.readLine())!= null) {
                        text.append(s + "\n");
                    }
                    in.close();
                    fileReader.close();
                }
                catch(IOException exp){}
            }
        }
    }
}
```

11.6.6 自定义对话框

创建对话框与创建窗口类似，通过建立 JDialog 的子类来建立一个对话框类，然后这个类的一个实例，即这个子类创建的一个对象，就是一个对话框。对话框是一个容器，它的默认布局是 BorderLayout，对话框可以添加组件，实现与用户的交互操作。需要注意的是，对话框可见时，默认地被系统添加到显示器屏幕上，因此不允许将一个对话框添加到另一个容器中。以下是构造对话框的 2 个常用构造方法。

- JDialog()构造一个无标题的初始不可见的对话框，对话框依赖一个默认的不可见的窗口，该窗口由 Java 运行环境提供。
- JDialog(JFrame owner)构造一个无标题的初始不可见的无模式的对话框，owner 是对话框依赖的窗口，如果 owner 取 null，对话框依赖一个默认的不可见的窗口，该窗口由 Java 运行环境提供。

例 11.19 使用自定义对话框更改窗口的标题，自定义对话框的效果如图 11.19 所示。

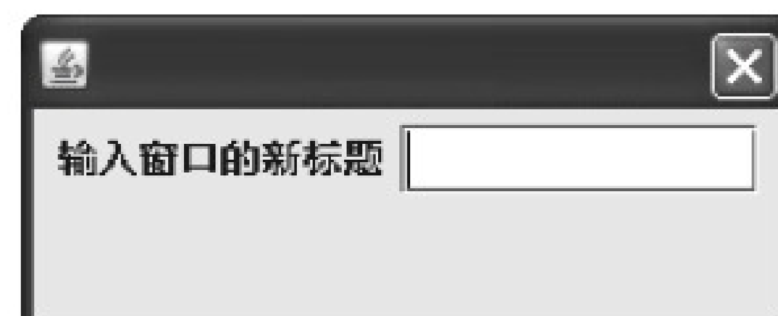


图 11.19 自定义对话框

【例 11.19】

Example11_19. java

```
public class Example11_19 {
    public static void main(String args[]) {
        MyWindow win = new MyWindow();
        win.setTitle("带自定义对话框的窗口");
        win.setSize(200,300);
    }
}
```

MyWindow. java

```
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
import javax.swing.*;
public class MyWindow extends JFrame implements ActionListener {
    JButton button;
    MyDialog dialog;
    MyWindow() {
        init();
        setVisible(true);
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    }
    void init() {
        button = new JButton("打开对话框");
        button.addActionListener(this);
        add(button,BorderLayout.NORTH);
        dialog = new MyDialog(this,"我是对话框");//对话框依赖于 MyWindow 创建的窗口
        dialog.setModal(true);                    //有模式对话框
    }
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {
          dialog.setVisible(true);
          String str = dialog.getTitle();
          setTitle(str);
    }
}
```

MyDialog. java

```
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
import javax.swing.*;
public class MyDialog extends JDialog implements ActionListener  {
     JTextField inputTitle;
     String title;
     MyDialog(JFrame f,String s) {                //构造方法
        super(f,s);
        inputTitle = new JTextField(10);
        inputTitle.addActionListener(this);
        setLayout(new FlowLayout());
        add(new JLabel("输入窗口的新标题"));
```

```
            add(inputTitle);
            setBounds(60,60,100,100);
            setDefaultCloseOperation(JFrame.DISPOSE_ON_CLOSE);
        }
        public void actionPerformed(ActionEvent e) {
            title = inputTitle.getText();
            setVisible(false);
        }
        public String getTitle() {
            return title;
        }
    }
```

11.7 发布 GUI 程序

可以使用 jar.exe 把一些文件压缩成一个 JAR 文件，来发布我们的应用程序。我们可以把 java 应用程序中涉及的类压缩成一个 JAR 文件，例如 Tom.jar，然后使用 java 解释器（使用参数-jar）执行这个压缩文件，或用鼠标双击该文件，执行这个压缩文件。

```
java -jar Tom.jar
```

假设 D:\test 目录中的应用程序有两个类 A、B，其中 A 是主类。生成一个 JAR 文件的步骤如下。

（1）首先用文本编辑器（例如 Windows 下的记事本）编写一个清单文件。

Mymoon.mf：

```
Manifest-Version: 1.0
Main-Class: A
Created-By: 1.6
```

编写清单文件时，在"Manifest-Version："和"1.0"之间、"Main-Class："和主类"A"之间，以及"Created-By："和"1.6"之间必须有且只有一个空格。保存 Mymoon.mf 文件到 D:\test 目录下。

（2）生成 JAR 文件。

```
D:\test\jar cfm Tom.jar Mymoon.mf A.class B.class
```

如果目录 test 下的字节码文件刚好是应用程序需要的全部字节码文件，也可以如下生成 JAR 文件：

```
D:\test\jar cfm Tom.jar Mymoon.mf *.class
```

其中参数 c 表示要生成一个新的 JAR 文件；f 表示要生成的 JAR 文件的名字；m 表示文件清单文件的名字。

现在就可以将 Tom.jar 文件复制到任何一个安装了 java 运行环境的计算机上，只要用鼠标双击该文件就可以运行该 java 应用程序了。

11.8 上 机 实 践

1. 实验目的

处理事件时,要很好地掌握事件源、监视器、处理事件的接口之间的关系。事件源是能够产生事件的对象,如文本框、按钮、下拉式列表等。事件源通过调用相应的方法将某个对象作为自己的监视器,事件源增加监视的方法 addXXXListener(XXXListener listener)中的参数是一个接口,listener 可以引用任何实现了该接口的类创建的对象作为事件源的监视器,当事件源发生事件时,接口 listener 立刻调用被类实现的接口中的某个方法,即监视器负责处理事件源发生的事件。本实验目的是掌握处理 ActionEvent 事件。

2. 实验要求

编写一个算术测试小软件,用来训练小学生的算术能力。程序由 3 个类组成,其中 Teacher 对象充当监视器,负责给出算术题目,并判断回答者的答案是否正确。ComputerFrame 对象负责为算术题目提供视图,例如用户可以通过 ComputerFrame 对象提供的 GUI 界面看到题目,并通过该 GUI 界面给出题目的答案;MailClass 是软件的主类。程序运行参考效果如图 11.20 所示。



图 11.20 算术测试

3. 程序模板

请按模板要求,将【代码】替换为 Java 程序代码。

MainClass.java

```
public class MainClass {
  public static void main(String args[ ]) {
      ComputerFrame frame;
      frame = new ComputerFrame();
      frame.setTitle("算术测试");
      frame.setBounds(100,100,650,180);
   }
}
```

ComputerFrame.java

```
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
import javax.swing.*;
public class ComputerFrame extends JFrame {
   JMenuBar menubar;
   JMenu choiceGrade;                              //选择级别的菜单
```

```
JMenuItem  grade1,grade2;
JTextField textOne,textTwo,textResult;
JButton getProblem,giveAnswer;
JLabel operatorLabel,message;
Teacher teacherZhang;
ComputerFrame() {
    teacherZhang = new Teacher();
    teacherZhang.setMaxInteger(20);
    setLayout(new FlowLayout());
    menubar  =  new JMenuBar();
    choiceGrade  =  new JMenu("选择级别");
    grade1  =  new JMenuItem("幼儿级别");
    grade2  =  new JMenuItem("儿童级别");
    grade1.addActionListener(new ActionListener() {
                                   public void actionPerformed(ActionEvent e) {
                                       teacherZhang.setMaxInteger(10);
                                   }
                              });
    grade2.addActionListener(new ActionListener() {
                                   public void actionPerformed(ActionEvent e) {
                                       teacherZhang.setMaxInteger(50);
                                   }
                              });
    choiceGrade.add(grade1);
    choiceGrade.add(grade2);
    menubar.add(choiceGrade);
    setJMenuBar(menubar);
    【代码 1】                                 //创建 textOne,其可见字符长是 5
    textTwo = new JTextField(5);
    textResult = new JTextField(5);
    operatorLabel = new JLabel(" + ");
    operatorLabel.setFont(new Font("Arial",Font.BOLD,20));
    message = new JLabel("你还没有回答呢");
    getProblem = new JButton("获取题目");
    giveAnswer = new JButton("确认答案");
    add(textOne);
    add(operatorLabel);
    add(textTwo);
    add(new JLabel(" = "));
    add(textResult);
    add(giveAnswer);
    add(message);
    add(getProblem);
    textResult.requestFocus();
    textOne.setEditable(false);
    textTwo.setEditable(false);
    getProblem.setActionCommand("getProblem");
    textResult.setActionCommand("answer");
    giveAnswer.setActionCommand("answer");
    teacherZhang.setJTextField(textOne,textTwo,textResult);
    teacherZhang.setJLabel(operatorLabel,message);
```

```
        【代码 2】//将 teacherZhang 注册为 getProblem 的 ActionEvent 事件监视器
        【代码 3】//将 teacherZhang 注册为 giveAnswer 的 ActionEvent 事件监视器
        【代码 4】//将 teacherZhang 注册为 textResult 的 ActionEvent 事件监视器
        setVisible(true);
        validate();
        setDefaultCloseOperation(DISPOSE_ON_CLOSE);
      }
}
```

Teacher.java

```
import java.util.Random;
import java.awt.event.*;
import javax.swing.*;
public class Teacher implements ActionListener {
   int numberOne,numberTwo;
   String operator = "";
   boolean isRight;
   Random random;                              //用于给出随机数
   int maxInteger;                             //题目中最大的整数
   JTextField textOne,textTwo,textResult;
   JLabel operatorLabel,message;
   Teacher() {
      random = new Random();
   }
   public void setMaxInteger(int n) {
      maxInteger = n;
   }
   public void actionPerformed(ActionEvent e) {
      String str = e.getActionCommand();
      if(str.equals("getProblem")) {
          numberOne = random.nextInt(maxInteger) + 1;     //1 至 maxInteger 之间的随机数
          numberTwo = random.nextInt(maxInteger) + 1;
          double d = Math.random();                       // 获取(0,1)之间的随机数
          if(d >= 0.5)
             operator = " + ";
          else
            operator = " - ";
          textOne.setText("" + numberOne);
          textTwo.setText("" + numberTwo);
          operatorLabel.setText(operator);
          message.setText("请回答");
          textResult.setText(null);
      }
      else if(str.equals("answer")) {
          String answer = textResult.getText();
          try{   int result = Integer.parseInt(answer);
                 if(operator.equals(" + ")){
                   if(result == numberOne + numberTwo)
```

```
                    message.setText("你回答正确");
                 else
                   message.setText("你回答错误");
               }
               else if(operator.equals("-")){
                 if(result == numberOne - numberTwo)
                    message.setText("你回答正确");
                 else
                   message.setText("你回答错误");
               }
         }
         catch(NumberFormatException ex) {
               message.setText("请输入数字字符");
         }
     }
   }
   public void setJTextField(JTextField ... t) {
      textOne = t[0];
      textTwo = t[1];
      textResult = t[2];
   }
   public void setJLabel(JLabel ... label) {
      operatorLabel = label[0];
      message = label[1];
   }
}
```

4. 实验指导

需要将实验中的三个 java 文件保存在同一文件中,分别编译或只编译主类 MainClass,然后运行主类即可。JButton 对象可触发 ActionEvent 事件,JButton 事件源使用 addActionListener 方法获得监视器,创建监视器的类需实现 ActionListener 接口。

5. 实验后的练习

给上述程序增加测试乘法的功能。

习　　题

1. JFrame 类的对象的默认布局是什么布局?

2. 一个容器对象是否可以使用 add 方法添加一个 JFrame 窗口?

3. 编写应用程序,有一个标题为"计算"的窗口,窗口的布局为 FlowLayout 布局。窗口中添加两个文本区,当我们在一个文本区中输入若干个数时,另一个文本区同时对你输入的数进行求和运算并求出平均值,也就是说随着你输入的变化,另一个文本区不断地更新求和及平均值。

4. 编写一个应用程序,有一个标题为"计算"的窗口,窗口的布局为 FlowLayout 布局。设计四个按钮,分别命名为"加"、"差"、"积、"和"除",另外,窗口中还有三个文本框。单击相应的按钮,将两个文本框的数字做运算,在第三个文本框中显示结果。要求处理

NumberFormatException 异常。

5. 参照例 11.13 编写一个体现 MVC 结构的 GUI 程序。首先编写一个封装梯形类,然后再编写一个窗口。要求窗口使用三个文本框和一个文本区为梯形对象中的数据提供视图,其中三个文本框用来显示和更新梯形对象的上底、下底和高;文本区对象用来显示梯形的面积。窗口中有一个按钮,用户单击该按钮后,程序中 3 个文本框中的数据分别作为梯形对象的上底、下底和高,并将计算出的梯形的面积显示在文本区中。

第 12 章　Java 多线程机制

主要内容

- Java 中的线程；
- Thread 子类创建线程；
- 使用 Runnable 接口；
- 线程的常用方法；
- 线程同步；
- 在同步方法中使用 wait()、notify 和 notifyAll()方法；
- 线程联合。

难点

- 线程同步。

多线程是 Java 的特点之一，掌握多线程编程技术，可以充分利用 CPU 的资源，更容易解决实际中的问题。多线程技术广泛应用于和网络有关的程序设计中，因此掌握多线程技术，对于学习下一章的内容是至关重要的。

12.1　进程与线程

12.1.1　操作系统与进程

程序是一段静态的代码，它是应用软件执行的蓝本。进程是程序的一次动态执行过程，它对应了从代码加载、执行至执行完毕的一个完整过程，这个过程也是进程本身从产生、发展至消亡的过程。现代操作系统和以往操作系统的一个很大的不同就是可以同时管理一个计算机系统中的多个进程，即可以让计算机系统中的多个进程轮流使用 CPU 资源(如图 12.1 所示)，甚至可以让多个进程共享操作系统管理的资源，例如让 Word 进程和其他的文本编辑器进程共享系统的剪贴板。

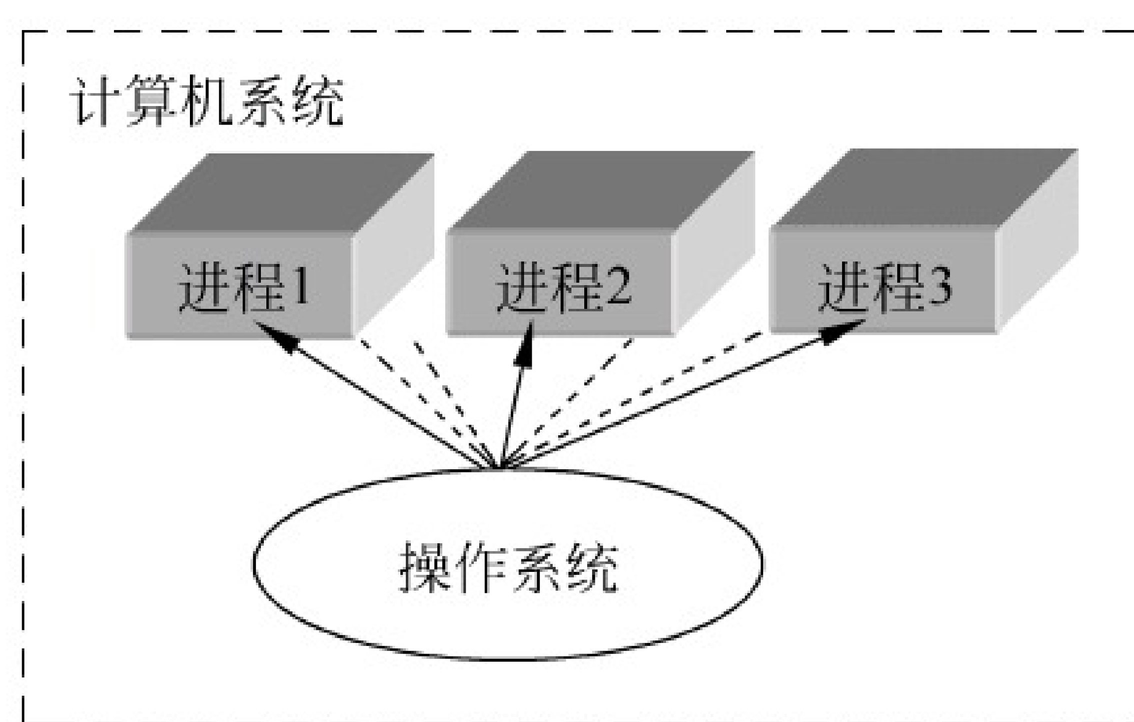


图 12.1　操作系统让进程轮流执行

12.1.2　进程与线程

线程不是进程，但其行为很像进程，线程是比进程更小的执行单位，一个进程在其执行过程中，可以产生多个线程，形成多条执行线索，每条线索，即每个线程也有它自身的产生、

存在和消亡的过程。和进程可以共享操作系统的资源类似,线程间也可以共享进程中的某些内存单元(包括代码与数据),并利用这些共享单元来实现数据交换、实时通信与必要的同步操作,但与进程不同的是,线程的中断与恢复可以更加节省系统的开销。具有多个线程的进程能更好地表达和解决现实世界的具体问题,多线程是计算机应用开发和程序设计的一项重要的实用技术。

没有进程就不会有线程,就像没有操作系统就不会有进程一样。尽管线程不是进程,但在许多方面它非常类似进程,通俗地讲,线程是运行在进程中的"小进程",如图 12.2 所示。



图 12.2　进程中的线程

12.2　Java 中的线程

12.2.1　Java 的多线程机制

Java 语言的一大特点就是内置对多线程的支持。多线程是指一个应用程序中同时存在几个执行体,按几条不同的执行线索共同工作的情况,它使得编程人员可以很方便地开发出具有多线程功能、能同时处理多个任务的功能强大的应用程序。虽然执行线程给人一种几个事件同时发生的感觉,但这只是一种错觉,因为我们的计算机在任何给定的时刻只能执行那些线程中的一个。为了建立这些线程正在同步执行的感觉,Java 虚拟机快速地把控制从一个线程切换到另一个线程。这些线程将被轮流执行,使得每个线程都有机会使用 CPU 资源。

每个 Java 应用程序都有一个默认的主线程。我们已经知道,Java 应用程序总是从主类的 main 方法开始执行。当 JVM 加载代码,发现 main 方法之后,就会启动一个线程,这个线程称作"主线程",该线程负责执行 main 方法。那么,在 main 方法的执行中再创建的线程,就称为程序中的其他线程。如果 main 方法中没有创建其他的线程,那么当 main 方法执行完最后一个语句,即 main 方法返回时,JVM 就会结束 Java 应用程序。如果 main 方法中又创建了其他线程,那么 JVM 就要在主线程和其他线程之间轮流切换,保证每个线程都有机会使用 CPU 资源,main 方法即使执行完最后的语句(主线程结束),JVM 也不会结束 Java 应用程序,JVM 一直要等到 Java 应用程序中的所有线程都结束之后,才结束 Java 应用程序,如图 12.3 所示。

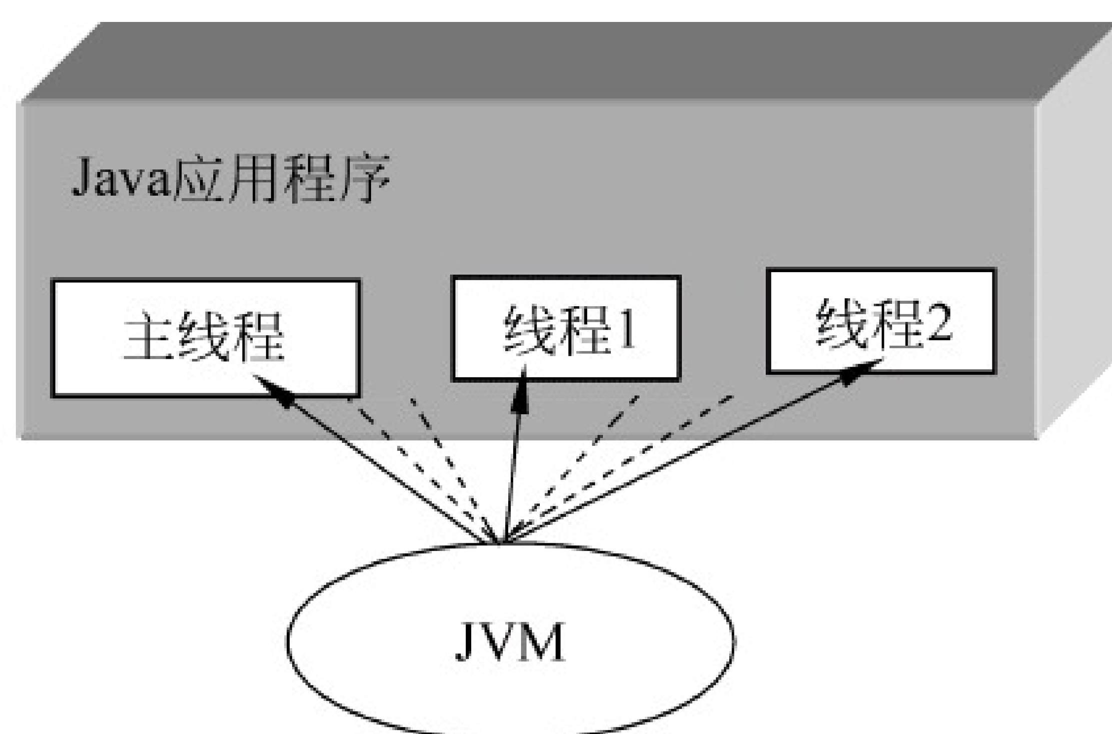


图 12.3　JVM 让线程轮流执行

操作系统让各个进程轮流执行,那么当轮到 Java 应用程序执行时,Java 虚拟机就保证让 Java 应用程序中的多个线程都有机会使用 CPU 资源,即让多个线程轮流执行。如果机器有多个 CPU 处理器,那么 JVM 就能充分利用这些 CPU,获得真实的线程并发执行效果。

让我们提出一个问题:

能否在一个 Java 应用程序出现两个以上的无限循环呢?

如果不使用多线程技术，是无法解决上述问题的，例如，观察下列代码：

```
class Hello {
    public static void main(String args[]) {
        while(true) {
            System.out.println("hello");
        }
        while(true) {
            System.out.println("您好");
        }
    }
}
```

上述代码是有问题的，因为第 2 个 while 语句是永远没有机会执行的代码。如果能在主线程中创建两个线程，每个线程分别执行一个 while 循环，那么两个循环就都有机会执行，即一个线程中的 while 语句执行一段时间后，就会轮到另一个线程中的 while 语句执行一段时间，这是因为，Java 虚拟机(JVM)负责管理这些线程，这些线程将被轮流执行，使得每个线程都有机会使用 CPU 资源(见例 12.1)。

12.2.2 线程的状态与生命周期

Java 语言使用 Thread 类及其子类的对象来表示线程，新建的线程在它的一个完整的生命周期中通常要经历如下的 4 种状态。

1. 新建

当一个 Thread 类或其子类的对象被声明并创建时，新生的线程对象处于新建状态。此时它已经有了相应的内存空间和其他资源。

2. 运行

线程创建之后就具备了运行的条件，一旦轮到它来享用 CPU 资源时，即 JVM 将 CPU 使用权切换给该线程时，此线程就可以脱离创建它的主线程独立开始自己的生命周期了。

线程创建后仅仅是占有了内存资源，在 JVM 管理的线程中还没有这个线程，此线程必须调用 start()方法(从父类继承的方法)通知 JVM，这样 JVM 就会知道又有一个新线程排队等候切换了。

当 JVM 将 CPU 使用权切换给线程时，如果线程是 Thread 的子类创建的，该类中的 run()方法就立刻执行。所以我们必须在子类中重写父类的 run()方法，Thread 类中的 run()方法没有具体内容，程序要在 Thread 类的子类中重写 run()方法来覆盖父类的 run()方法，run 方法规定了该线程的具体使命。在线程没有结束 run()方法之前，不要让线程再调用 start()方法，否则将发生 ILLegalThreadStateException 异常。

3. 中断

有 4 种原因的中断：

- JVM 将 CPU 资源从当前线程切换给其他线程，使本线程让出 CPU 的使用权处于中断状态。
- 线程使用 CPU 资源期间，执行了 sleep(int millsecond)方法，使当前线程进入休眠状态。sleep(int millsecond)方法是 Thread 类中的一个类方法，线程一旦执行了

sleep(int millsecond)方法,就立刻让出 CPU 的使用权,使当前线程处于中断状态。经过参数 millsecond 指定的毫秒数之后,该线程就重新进到线程队列中排队等待 CPU 资源,以便从中断处继续运行。

- 线程使用 CPU 资源期间,执行了 wait()方法,使得当前线程进入等待状态。等待状态的线程不会主动进到线程队列中排队等待 CPU 资源,必须由其他线程调用 notify()方法通知它,使得它重新进到线程队列中排队等待 CPU 资源,以便从中断处继续运行。有关 wait()、noftify()和 notifyAll()方法将在第 12.7 节详细讨论。
- 线程使用 CPU 资源期间,执行某个操作进入阻塞状态,例如执行读/写操作引起阻塞。进入阻塞状态时线程不能进入排队队列,只有当引起阻塞的原因消除时,线程才重新进到线程队列中排队等待 CPU 资源,以便从原来中断处开始继续运行。

4. 死亡

处于死亡状态的线程不具有继续运行的能力。线程死亡的原因有 2 个,一个是正常运行的线程完成了它的全部工作,即执行完 run()方法中的全部语句,结束了 run()方法。另一个原因是线程被提前强制性终止,即强制 run()方法结束。所谓死亡状态就是线程释放了实体,即释放分配给线程对象的内存。

看一个完整的例 12.1,通过分析运行结果阐述线程的 4 种状态。例 12.1 在主线程中用 Thread 的子类创建了 2 个线程,这 2 个线程分别在命令行窗口输出 20 句"大象"和"轿车";主线程在命令行窗口输出 15 句"主人"。例 12.1 的运行效果如图 12.4 所示。

```
C:\ch12>java Example12_1
主人1  轿车1  大象1  轿车2  主人2  轿车3  大象2  轿车4  主人3  轿车5  大象3  轿车6
主人4  轿车7  大象4  轿车8  主人5  轿车9  大象5  轿车10  主人6  轿车11  大象6  轿车1
2  轿车13  主人7  轿车14  大象7  轿车15  主人8  轿车16  大象8  轿车17  主人9  轿车18
  轿车19  大象9  轿车20  主人10  大象10  主人11  主人12  主人13  主人14  主人15  大
象11  大象12  大象13  大象14  大象15  大象16  大象17  大象18  大象19  大象20
```

图 12.4　轮流执行线程

【例 12.1】

Example12_1.java

```
public class Example12_1 {
   public  static void main(String args[]) {              //主线程
       SpeakElephant  speakElephant;
       SpeakCar  speakCar;
       speakElephant = new SpeakElephant() ;               //创建线程
       speakCar = new SpeakCar();                          //创建线程
       speakElephant.start();                              //启动线程
       speakCar.start();                                   //启动线程
       for(int i = 1;i <= 15;i++) {
          System.out.print("主人" + i + "  ");
       }
   }
}
```

SpeakElephant.java

```
public class SpeakElephant extends Thread {
```

```
    public void run() {
        for(int i = 1;i <= 20;i++) {
            System.out.print("大象" + i + "  ");
        }
    }
}
```

SpeakCar.java

```
public class SpeakCar extends Thread {
    public void run() {
        for(int i = 1;i <= 20;i++) {
            System.out.print("轿车" + i + "  ");
        }
    }
}
```

现在我们来分析上述程序的运行结果。

(1) JVM 首先将 CPU 资源给主线程。主线程在使用 CPU 资源时执行了：

```
SpeakElephant  speakElephant;
SpeakCar  speakCar;
speakElephant = new SpeakElephant() ;
speakCar = new SpeakCar();
speakElephant.start();
speakCar.start(); ;
```

等 6 个语句后，并将 for 循环语句：

```
for(int i = 1;i <= 15;i++) {
    System.out.print("动物" + i + "  ");
}
```

执行到第 1 次循环，输出了：

```
主人 1
```

主线程为什么没有将这个 for 循环语句执行完呢？这是因为，主线程在使用 CPU 资源时，已经执行了：

```
speakElephant.start();
speakCar.start();
```

那么，JVM 这时就知道已经有 3 个线程：主线程、speakElephant 和 speakCar 需要轮流切换使用 CPU 资源了。因而，在主线程使用 CPU 资源执行到 for 语句的第 1 次循环之后，JVM 就将 CPU 资源切换给 speakCar 线程了。

(2) 在 speakElephant、speakCar 和主线程之间切换。然后 JVM 让 speakCar、speakElephant 和主线程轮流使用 CPU 资源，再输出下列结果。

```
轿车 1  大象 1  轿车 2  主人 2  轿车 3  大象 2  轿车 4  主人 3  轿车 5  大象 3  轿车 6
主人 4  轿车 7  大象 4  轿车 8  主人 5  轿车 9  大象 5  轿车 10  主人 6  轿车 11  大象 6  轿
车 12  轿车 13  主人 7  轿车 14  大象 7  轿车 15  主人 8  轿车 16  大象 8  轿车 17  主人 9
```

```
轿车 18  轿车 19  大象 9  轿车 20
```

这时,speakCar 线程的 run 方法结束,即 speakCar 线程结束、进入死亡状态,因此,JVM 不再将 CPU 资源切换给 speakCar 线程。但是,Java 程序没有结束,因为还有 2 个线程没有结束。

(3) JVM 在主线程和 speakElephant 之间切换。JVM 已经知道 speakCar 线程不再需要 CPU 资源,因此,JVM 轮流让主线程和 speakElephant 使用 CPU 资源,再输出下列结果。

```
主人 10  大象 10  主人 11  主人 12  主人 13  主人 14  主人 15
```

这时,主线程的 main 方法结束,进入死亡状态,因此,JVM 不再将 CPU 资源切换给主线程。但是,Java 程序没有结束,因为还有 speakElephant 线程没有结束。

(4) JVM 让 speakElephant 使用 CPU。JVM 知道只有 speakElephant 线程需要 CPU 资源,因此,JVM 让 speakElephant 使用 CPU 资源,再输出下列结果。

```
大象 11  大象 12  大象 13  大象 14  大象 15  大象 16  大象 17  大象 18  大象 19  大象 20
```

这时,Java 程序中的所有线程都结束了,JVM 结束 Java 程序的执行。

上述程序在不同的计算机运行或在同一台计算机反复运行的结果不尽相同,输出结果依赖当前 CPU 资源的使用情况。

注: 如果将例 12.1 中的循环语句都改成无限循环,就解决了我们在 12.2.1 中提出的问题:可以在 Java 程序中出现 2 个以上的无限循环。

12.2.3 线程调度与优先级

处于就绪状态的线程首先进入就绪队列排队等候 CPU 资源,同一时刻在就绪队列中的线程可能有多个。Java 虚拟机(JVM)中的线程调度器负责管理线程,调度器把线程的优先级分为 10 个级别,分别用 Thread 类中的类常量表示。每个 Java 线程的优先级都在常数 1 和 10 之间,即 Thread.MIN_PRIORITY 和 Thread.MAX_PRIORITY 之间。如果没有明确地设置线程的优先级别,每个线程的优先级都为常数 5,即 Thread.NORM_PRIORITY。

线程的优先级可以通过 setPriority(int grade)方法调整,这一方法需要一个 int 类型参数。如果此参数不在 1～10 的范围内,那么 setPriority 便产生一个 IllegalArgumentException 异常。getPriority 方法返回线程的优先级。需要注意是,有些操作系统只能识别 3 个级别:1,5,10。

通过前面的学习已经知道,在采用时间片的系统中,每个线程都有机会获得 CPU 的使用权,以便使用 CPU 资源执行线程中的操作。当线程使用 CUP 资源的时间后,即使线程没有完成自己的全部操作,Java 调度器也会中断当前线程的执行,把 CPU 的使用权切换给下一个排队等待的线程,当前线程将等待 CPU 资源的下一次轮回,然后从中断处继续执行。

Java 调度器的任务是使高优先级的线程能始终运行,一旦时间片有空闲,则使具有同等优先级的线程以轮流的方式顺序使用时间片。也就是说,如果有 A、B、C、D 4 个线程,A

和 B 的级别高于 C、D，那么，Java 调度器首先以轮流的方式执行 A 和 B，一直等到 A、B 都执行完毕进入死亡状态，才会在 C、D 之间轮流切换。

在实际编程时，不提倡使用线程的优先级来保证算法的正确执行。要编写正确、跨平台的多线程代码，必须假设线程在任何时刻都有可能被剥夺 CPU 资源的使用权。

12.3 Thread 类与线程的创建

12.3.1 使用 Thread 的子类

在 Java 语言中，用 Thread 类或子类创建线程对象。上一节的例 12.1 用 Thread 子类创建线程对象。在编写 Thread 类的子类时，需要重写父类的 run()方法，其目的是规定线程的具体操作，否则线程就什么也不做，因为父类的 run()方法中没有任何操作语句。

12.3.2 使用 Thread 类

使用 Thread 子类创建线程的优点是可以在子类中增加新的成员变量，使线程具有某种属性，也可以在子类中新增加方法，使线程具有某种功能。但是，Java 不支持多重继承，Thread 类的子类不能再扩展其他的类。

创建线程的另一个途径就是用 Thread 类直接创建线程对象。使用 Thread 创建线程通常使用的构造方法是：

```
Thread(Runnable target)
```

该构造方法中的参数是一个 Runnable 类型的接口，因此，在创建线程对象时必须向构造方法的参数传递一个实现 Runnable 接口类的实例，该实例对象称作所创线程的目标对象，当线程调用 start()方法后，一旦轮到它来享用 CPU 资源，目标对象就会自动调用接口中的 run()方法（接口回调），这一过程是自动实现的，用户程序只需要让线程调用 start 方法即可，也就是说，当线程被调度并转入运行状态时，执行的就是 run()方法中规定的操作。

我们知道线程间可以共享相同的内存单元（包括代码与数据），并利用这些共享单元来实现数据交换、实时通信与必要的同步操作。对于 Thread(Runnable target)构造方法创建的线程，轮到它来享用 CPU 资源时，目标对象就会自动调用接口中的 run()方法，因此，对于使用同一目标对象的线程，目标对象的成员变量自然就是这些线程共享的数据单元。另外，创建目标对象类在必要时还可以是某个特定类的子类，因此，使用 Runnable 接口比使用 Thread 的子类更具有灵活性。

例 12.2 中和例 12.1 不同，不使用 Thread 类的子类创建线程，而是使用 Thread 类创建两个模拟猫和狗的线程，猫和狗共享房屋中的一桶水，即房屋是线程的目标对象，房屋中的一桶水被猫和狗共享。猫和狗轮流喝水，当水被喝尽时，猫和狗进入死亡状态。猫或狗在轮流喝水的过程中，主动休息片刻（让 Thread 类调用 sleep(int n)进入中断状态），而不是等到被强制中断喝水。

【例 12.2】

Example12_2.java

```
public class Example12_2 {
    public static void main(String args[ ]) {
        House house = new House();
        house.setWater(10);
        Thread dog,cat;
        dog = new Thread(house);
        cat = new Thread(house);                    //cat 和 dog 的目标对象相同
        dog.start();
        cat.start();
    }
}
```

House.java

```
public class House implements Runnable {
    int waterAmount;                                //用 int 变量模拟水量
    public void setWater(int w) {
        waterAmount = w;
    }
    public void run() {
        int m = 1;
        while(true) {
            if(waterAmount <= 0) {
                    return;
            }
            waterAmount = waterAmount - m;
            System.out.println("剩" + waterAmount + "克.");
            try{   Thread.sleep(2000);
            }
            catch(InterruptedException e){}
        }
    }
}
```

注：请读者务必注意，一个线程的 run()方法的执行过程中可能随时被强制中断(特别是对于双核系统的计算机)，建议读者仔细分析程序的运行效果，以便理解 JVM 轮流执行线程的机制，本章的 12.5 节将讲解怎样让程序的执行结果不依赖于这种轮换机制。

12.3.3 关于 run 方法启动的次数

在例 12.2 中 cat 和 dog 是具有相同目标对象的两个线程，当其中一个线程享用 CPU 资源时，目标对象自动调用接口中的 run()方法，当轮到另一个线程享用 CPU 资源时，目标对象会再次调用接口中的 run()方法，也就是说 run()方法已经启动运行了两次，分别运行在不同的线程中，即运行在不同的时间片内。

需要读者特别注意的是，在不同的计算机或同一台计算机上反复运行例 12.2，程序输出的结果可能不尽相同，其原因是，如果 dog 线程在某一时刻，例如 12:00:00 首先获得

CPU 使用权，即目标对象在 12:00:020 第一次启动 run()方法，那么 dog 的 run()方法在其运行过程中，可能随时有被暂时中断的可能，例如执行到下列代码：

```
waterAmount = waterAmount - m;
```

那么，dog 就有可能被 JVM 中断 CPU 的使用权，即 JVM 将 CPU 的使用权切换给 cat，这时，时间大概是 12:00:00 零 2 毫秒，即 12:00:00 零 2 毫秒，目标对象第 2 次启动 run 方法，也就是说 cat 开始工作了。JVM 将轮流切换 CPU 给 dog 和 cat，保证 12:00:00 和 12:00:00 零 2 豪秒分别启动的 run()方法都有机会运行，直到运行完毕。

12.4 线程的常用方法

1. start()

线程调用该方法将启动线程，使之从新建状态进入就绪队列排队，一旦轮到它来享用 CPU 资源时，就可以脱离创建它的线程独立开始自己的生命周期了。需要特别注意的是，线程调用 start()方法之后，就不必再让线程调用 start()方法，否则将导致 IllegalThreadStateException 异常，即只有处于新建状态的线程才可以调用 start()方法，调用之后就进入排队等待 CUP 状态了，如果再让线程调用 start()方法显然是多余的。

2. run()

Thread 类的 run()方法与 Runnable 接口中的 run()方法的功能和作用相同，都用来定义线程对象被调度之后执行的操作，都是系统自动调用而用户程序不得引用的方法。系统的 Thread 类中，run()方法没有具体内容，所以用户程序需要创建自己的 Thread 类的子类，并重写 run()方法来覆盖原来的 run()方法。当 run 方法执行完毕，线程就变成死亡状态，所谓死亡状态就是线程释放了实体，即释放分配给线程对象的内存。在线程没有结束 run()方法之前，不赞成让线程再调用 start()方法，否则将发生 IllegalThreadStateException 异常。

3. sleep(int millsecond)

线程的调度执行是按照其优先级的高低顺序进行的，当高级别的线程未死亡时，低级别线程没有机会获得 CPU 资源。有时，优先级高的线程需要优先级低的线程做一些工作来配合它，或者优先级高的线程需要完成一些费时的操作，此时优先级高的线程应该让出 CPU 资源，使优先级低的线程有机会执行。为达到这个目的，优先级高的线程可以在它的 run()方法中调用 sleep 方法来使自己放弃 CPU 资源，休眠一段时间。休眠时间的长短由 sleep 方法的参数决定，millsecond 是毫秒为单位的休眠时间。如果线程在休眠时被打断，JVM 就抛出 InterruptedException 异常。因此，必须在 try-catch 语句块中调用 sleep()方法。

4. isAlive()

线程处于“新建”状态时，线程调用 isAlive()方法返回 false。当一个线程调用 start()方法，并占有 CUP 资源后，该线程的 run()方法就开始运行，在线程的 run()方法结束之前，即没有进入死亡状态之前，线程调用 isAlive()方法返回 true。当线程进入“死亡”状态后(实体内存被释放)，线程仍可以调用方法 isAlive()，这时返回的值是 false。

需要注意的是,一个已经运行的线程在没有进入死亡状态时,不要再给线程分配实体,由于线程只能引用最后分配的实体,先前的实体就会成为“垃圾”,并且不会被垃圾收集机收集掉。例如:

```
Thread thread = new Thread(target);
thread.start();
```

如果线程 thread 占有 CPU 资源进入了运行状态,这时再执行:

```
thread = new Thread(target);
```

那么,先前的实体就会成为“垃圾”,并且不会被垃圾收集机收集掉,因为 JVM 认为那个“垃圾”实体正在运行状态,如果突然释放,可能引起错误甚至设备的毁坏。

现在让我们分析以下线程分配实体的过程,执行代码:

```
Thread thread = new Thread(target);
thread.start();
```

后的内存示意图如图 12.5 所示,
再执行代码:

```
thread = new Thread(target);
```

后的内存示意图如图 12.6 所示。

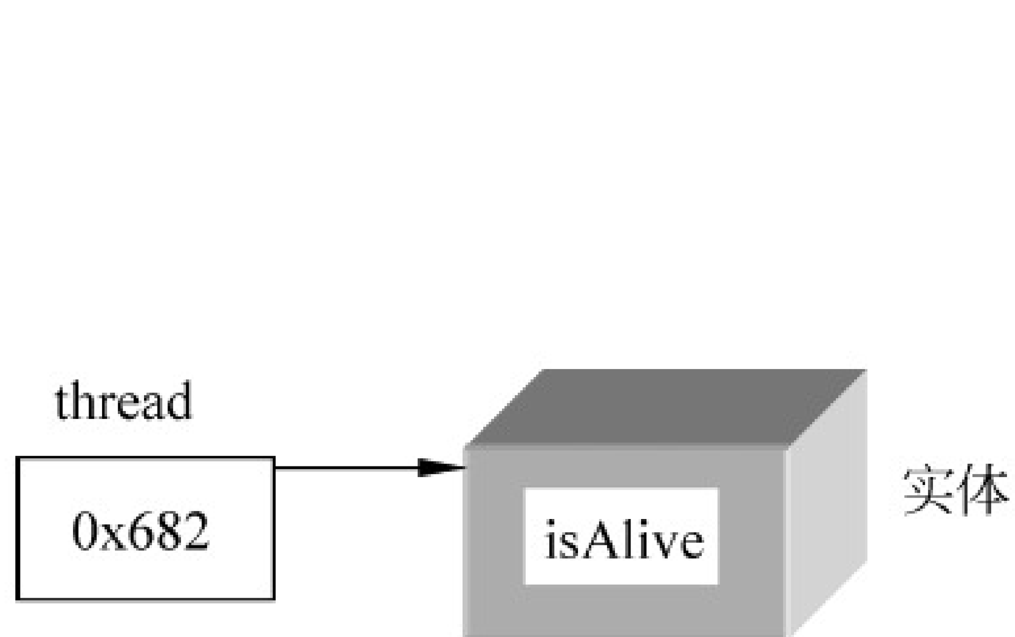


图 12.5　初建线程

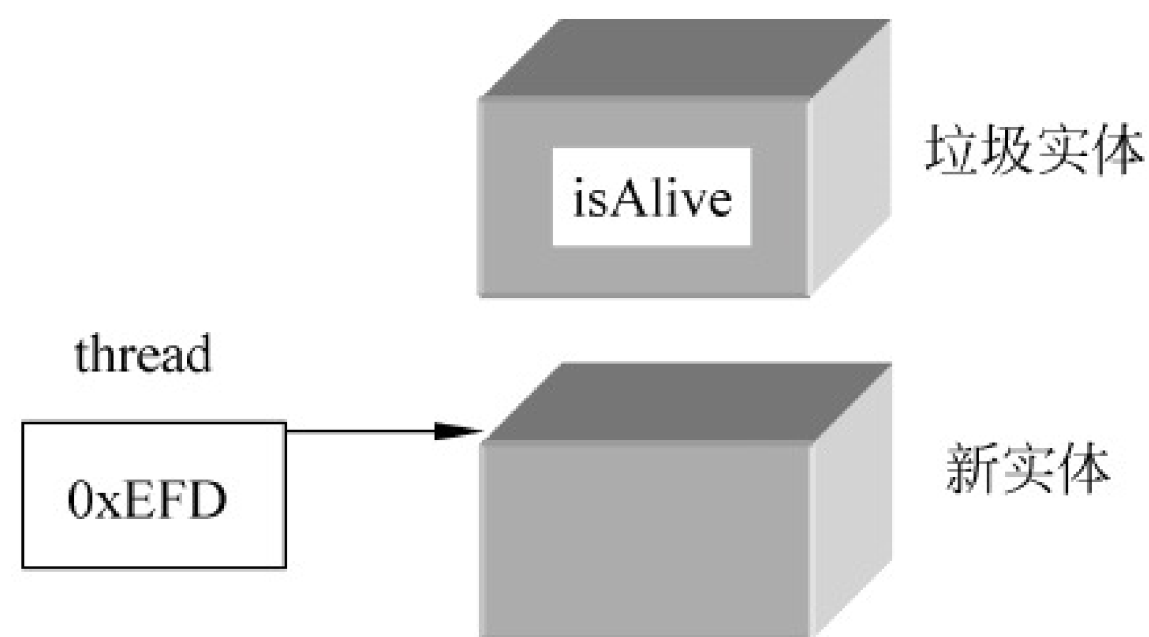


图 12.6　重新分配实体的线程

现在让我们看一个例子,在例 12.3 中一个线程每隔 1 秒钟在命令行窗口输出本地机器的时间,在 3 秒钟后,该线程又被分配了实体,新实体又开始运行。因为垃圾实体仍然在工作,因此,我们在命令行每秒钟能看见两行同样的本地机器时间,运行效果如图 12.7 所示。

```
C:\ch12>java Example12_3
11:35:23
11:35:24
11:35:25
11:35:26
11:35:26
11:35:27
11:35:27
11:35:28
11:35:28
```

图 12.7　分配了两次实体的线程

【例 12.3】

Example12_3.java

```
public class Example12_3 {
   public static void main(String args[]) {
      Home home = new Home();
      Thread showTime = new Thread(home);
      showTime.start();
   }
}
```

Home.java

```
import java.util.Date;
import java.text.SimpleDateFormat;
public class Home implements Runnable {
    int time = 0;
    SimpleDateFormat m = new SimpleDateFormat("hh:mm:ss");
    Date date;
    public void run() {
        while(true) {
          date = new Date();
          System.out.println(m.format(date));
          time++;
          try{ Thread.sleep(1000);
          }
          catch(InterruptedException e){}
          if(time == 3) {
            Thread thread = Thread.currentThread();
            thread = new Thread(this);
            thread.start();
          }
        }
    }
}
```

5. currentThread()

curentThread()方法是 Thread 类中的类方法，可以用类名调用，该方法返回当前正在使用 CPU 资源的线程。

6. interrupt()

interrupt()方法经常用来“吵醒”休眠的线程。当一些线程调用 sleep 方法处于休眠状态时，一个占有 CPU 资源的线程可以让休眠的线程调用 interrupt()方法“吵醒”自己，即导致休眠的线程发生 InterruptedException 异常，从而结束休眠，重新排队等待 CPU 资源。

在例 12.4 中，有 2 个线程：driver（司机）和 police（警察），其中 driver 准备睡一小时后再开始开车，police 大喊三句“开车”后，吵醒休眠的线程 driver。运行效果如图 12.8 所示。

```
C:\ch12>java Example12_4
我是司机在马路上开车.
警察喊：开车!
想睡上一个小时后再开车
警察喊：开车!
警察喊：开车!
司机被警察叫醒了
司机继续开车
```

图 12.8 吵醒休眠的线程

【例 12.4】

Example12_4.java

```
public class Example12_4 {
    public static void main(String args[]) {
        Road road  =  new Road();
        Thread police,driver;
        police  =  new Thread(road);
        driver  =  new Thread(road);
        police.setName("警察");
        driver.setName("司机");
        road.setAttachThread(driver);
        driver.start();
```

```
        police.start();
    }
}
```

Road.java

```
public class Road implements Runnable {
    Thread attachThread;
    public void setAttachThread(Thread t) {
        attachThread = t;
    }
    public void run() {
        String name = Thread.currentThread().getName();
        if(name.equals("司机")) {
          try{  System.out.println("我是" + name + "在马路上开车.");
                System.out.println("想睡上一个小时后在开车");
                Thread.sleep(1000 * 60 * 60);
          }
          catch(InterruptedException e) {
                System.out.println(name + "被警察叫醒了");
          }
          System.out.println(name + "继续开车");
        }
        else if(name.equals("警察")) {
          for(int i = 1;i <= 3;i++) {
               System.out.println(name + "喊: 开车!");
               try { Thread.sleep(500);
               }
               catch(InterruptedException e){}
          }
          attachThread.interrupt();                         //吵醒 driver
        }
    }
}
```

12.5 线 程 同 步

Java 使我们可以创建多个线程,在处理多线程问题时,我们必须注意这样一个问题:当两个或多个线程同时访问同一个变量,并且一个线程需要修改这个变量。我们应对这样的问题做出处理,否则可能发生混乱,比如一个工资管理负责人正在修改雇员的工资表,而一些雇员也正在领取工资,如果容许这样做必然出现混乱。因此,工资管理负责人正在修改工资表时(包括他喝杯茶休息一会),将不容许任何雇员领取工资,也就是说这些雇员必须等待。

所谓线程同步就是若干个线程都需要使用一个 synchronized 修饰的方法,即程序中的若干个线程都需要使用一个方法,而这个方法用 synchronized 给予了修饰。多个线程调用 synchronized 方法必须遵守同步机制:当一个线程使用这个方法时,其他线程想使用这个方法时就必须等待,直到线程 A 使用完该方法。在使用多线程解决许多实际问题时,可能

要把某些修改数据的方法用关键字 synchronized 来修饰。

在例 12.5 中有两个线程：会计和出纳，他俩共同拥有一个账本。他俩都可以使用 saveOrTake(int amount)方法对账本进行访问，会计使用 saveOrTake(int amount)方法时，向账本上写入存钱记录；出纳使用 saveOrTake(int amount)方法时，向账本写入取钱记录。因此，当会计正在使用 saveOrTake(int amount)时，出纳被禁止使用，反之也是这样。例如，会计使用 saveOrTake(int amount)时，在账本上存入 300 万元，但在存入这笔钱时，每存入 100 万，就喝口茶，那么会计喝茶休息时(注意，这时存钱这件事还没结束，即会计还没有使用完 saveOrTake(int amount)方法)，出纳仍不能使用 saveOrTake(int amount)方法；出纳使用 saveOrTake(int amount)时，在账本上取出 150 万元，但在取出这笔钱时，每取出 50 万元，就喝口茶，那么出纳喝茶休息时，会计不能使用 saveOrTake(int amount)，也就是说，程序要保证其中一人使用 saveOrTake(int amount)时，另一个人将必须等待，即 saveOrTake (int amount)方法是一个 synchronized 方法。程序运行效果如图 12.9 所示。

```
C:\ch12>java Example12_5
会计存入100,帐上有300万,休息一会再存
会计存入100,帐上有400万,休息一会再存
会计存入100,帐上有500万,休息一会再存
出纳取出50帐上有450万,休息一会再取
出纳取出50帐上有400万,休息一会再取
出纳取出50帐上有350万,休息一会再取
```

图 12.9　线程同步

【例 12.5】

Example12_5.java

```
public class Example12_5 {
   public static void main(String args[]) {
      Bank bank = new Bank();
      bank.setMoney(200);
      Thread accountant,                              //会计
             cashier;                                 //出纳
      accountant = new Thread(bank);
      cashier = new Thread(bank);
      accountant.setName("会计");
      cashier.setName("出纳");
      accountant.start();
      cashier.start();
   }
}
```

Bank.java

```
public class Bank implements Runnable {
   int money = 200;
   public void setMoney(int n) {
      money = n;
   }
   public void run() {
      if(Thread.currentThread().getName().equals("会计"))
         saveOrTake(300);
      else if(Thread.currentThread().getName().equals("出纳"))
         saveOrTake(150);;
   }
    public synchronized void saveOrTake(int amount) {  //存取方法
      if(Thread.currentThread().getName().equals("会计")) {
         for(int i = 1;i <= 3;i++) {
             money = money + amount/3;                 //每存入 amount/3,稍歇一下
```

```
                System.out.println(Thread.currentThread().getName() +
                                 "存入" + amount/3 + ",账上有" + money + "万,休息一会再存");
                try { Thread.sleep(1000);               //这时出纳仍不能使用 saveOrTake 方法
                }
                catch(InterruptedException e){}
            }
        }
        else if(Thread.currentThread().getName().equals("出纳")) {
           for(int i = 1;i <= 3;i++) {                  //出纳使用存取方法取出 60
                money = money - amount/3;               //每取出 amount/3,稍歇一下
                System.out.println(Thread.currentThread().getName() +
                                 "取出" + amount/3 + "账上有" + money + "万,休息一会再取");
                try { Thread.sleep(1000);               //这时会计仍不能使用 saveOrTake 方法
                }
                catch(InterruptedException e){}
            }
        }
    }
}
```

12.6 在同步方法中使用 wait()、notify()和 notifyAll()方法

在上一节我们已经知道,当一个线程正在使用一个同步方法时,其他线程就不能使用这个同步方法。对于同步方法,有时涉及某些特殊情况,例如当一个人在一个售票窗口排队购买电影票时,如果他给售票员的钱不是零钱,而售票员又没有零钱找给他,那么他就必须等待,并允许他后面的人买票,以便售票员获得零钱给他。如果第 2 个人仍没有零钱,那么他俩必须等待,并允许后面的人买票。

当一个线程使用的同步方法中用到某个变量,而此变量又需要其他线程修改后才能符合本线程的需要,那么可以在同步方法中使用 wait()方法。wait()方法可以中断方法的执行,使本线程等待,暂时让出 CPU 的使用权,并允许其他线程使用这个同步方法。其他线程如果在使用这个同步方法时不需要等待,那么它使用完这个同步方法的同时,应当用 notifyAll()方法通知所有的由于使用这个同步方法而处于等待的线程结束等待。曾中断的线程就会从刚才的中断处继续执行这个同步方法,并遵循“先中断先继续”的原则。如果使用 notify()方法,那么只是通知处于等待中的线程的某一个结束等待。

wait()、notify()和 notifyAll()都是 Object 类中的 final 方法,被所有的类继承、且不允许重写的方法。

在例 12.6 中,为了避免复杂的数学算法,我们模拟 2 个人,张飞和李逵,买电影票,售票员只有两张 5 元的钱,电影票 5 元钱一张。张飞某拿 20 元一张的人民币排在李逵的前面买票,李逵拿一张 5 元的人民币买票。因此张飞必须等待(还是李逵先买了票)。程序运行效果如图 12.10 所示。

张飞靠边等...
给李逵入场卷,李逵的钱正好

张飞继续买票
给张飞入场卷,张飞给20,找赎15元

图 12.10　wait 与 notifyAll

【例 12.6】

Example12_6.java

```
public class Example12_6 {
   public static void main(String args[ ]) {
```

```
        TicketHouse officer = new TicketHouse();
        Thread zhangfei,likui;
        zhangfei = new Thread(officer);
        zhangfei.setName("张飞");
        likui = new Thread(officer);
        likui.setName("李逵");
        zhangfei.start();
        likui.start();
    }
}
```

TicketHouse.java

```
public class TicketHouse implements Runnable {
    int fiveAmount = 2,tenAmount = 0,twentyAmount = 0;
    public void run() {
        if(Thread.currentThread().getName().equals("张飞")) {
            saleTicket(20);
        }
        else if(Thread.currentThread().getName().equals("李逵")) {
            saleTicket(5);
        }
    }
    private synchronized void saleTicket(int money) {
        if(money == 5) {          //如果使用该方法的线程传递的参数是 5,就不用等待
          fiveAmount = fiveAmount + 1;
          System.out.println( "给" + Thread.currentThread().getName() + "入场券," +
                              Thread.currentThread().getName() + "的钱正好");
        }
        else if(money == 20) {
          while(fiveAmount < 3) {
               try { System.out.println("\n" + Thread.currentThread().getName() + "靠
边等...");
                   wait();        //如果使用该方法的线程传递的参数是 20 须等待
                   System.out.println("\n" + Thread.currentThread().getName() + "继续买票");
              }
              catch(InterruptedException e){}
          }
          fiveAmount = fiveAmount - 3;
          twentyAmount = twentyAmount + 1;
          System.out.println("给" + Thread.currentThread().getName() + "入场券," +
                              Thread.currentThread().getName() + "给 20,找赎 15 元");
        }
        notifyAll();
    }
}
```

12.7 线程联合

一个线程 A 在占有 CPU 资源期间,可以让其他线程调用 join()和本线程联合,如:

```
B.join();
```

我们称 A 在运行期间联合了 B。如果线程 A 在占有 CPU 资源期间一旦联合 B 线程,那么

A 线程将立刻中断执行,一直等到它联合的线程 B 执行完毕,A 线程再重新排队等待 CPU 资源,以便恢复执行。如果 A 准备联合的 B 线程已经结束,那么 B.join()不会产生任何效果。

在例 12.7 中,使用线程联合模拟顾客等待蛋糕师制作蛋糕,程序运行效果如图 12.11 所示。

```
C:\ch12>java Example12_7
顾客等待蛋糕师制作生日蛋糕
蛋糕师开始制作生日蛋糕,请等..
蛋糕师制作完毕
顾客买了生日蛋糕 价钱:158
```

图 12.11 线程联合

【例 12.7】

Example12_7.java

```
public class Example12_7 {
   public static void main(String args[]) {
     ThreadJoin  a = new ThreadJoin();
     Thread customer = new Thread(a);
     Thread cakeMaker = new Thread(a);
     customer.setName("顾客");
     cakeMaker.setName("一桶水师");
     a.setJoinThread(cakeMaker);
     customer.start();
   }
}
```

ThreadJoin.java

```
public class ThreadJoin implements Runnable {
   Cake cake;
   Thread joinThread;
   public void setJoinThread(Thread t) {
      joinThread = t;
   }
   public void run() {
      if(Thread.currentThread().getName().equals("顾客")) {
          System.out.println(Thread.currentThread().getName() + "等待" +
                              joinThread.getName() + "制作生日一桶水");
          try{   joinThread.start();
                joinThread.join();   //当前线程开始等待 joinThread 结束
          }
          catch(InterruptedException e){}
          System.out.println(Thread.currentThread().getName() +
                         "买了" + cake.name + " 价钱:" + cake.price);
      }
      else if(Thread.currentThread() == joinThread) {
          System.out.println(joinThread.getName() + "开始制作生日一桶水,请等...");
          try { Thread.sleep(2000);
          }
          catch(InterruptedException e){}
          cake = new Cake("生日一桶水",158) ;
          System.out.println(joinThread.getName() + "制作完毕");
      }
   }
   class Cake {                    //内部类
```

```
        int price;
        String name;
        Cake(String name, int price) {
           this.name = name;
           this.price = price;
        }
     }
}
```

12.8　上 机 实 践

1. 实验目的

当 Java 程序包含图形用户界面(GUI)时，Java 虚拟机在运行应用程序时会自动启动更多的线程，其中有两个重要的线程：AWT-EventQuecue 和 AWT-Windows。AWT-EventQuecue 线程负责处理 GUI 事件。AWT-Windows 线程负责将窗体或组件绘制到桌面。JVM 要保证各个线程都有使用 CPU 资源的机会，例如，程序中发生 GUI 界面事件时，JVM 就会将 CPU 资源切换给 AWT-EventQuecue 线程，AWT-EventQuecue 线程就会来处理这个事件，例如，你单击了程序中的按钮，触发 ActionEvent 事件，AWT-EventQuecue 线程就立刻排队等候执行处理事件的代码。本试验的目的是掌握在 GUI 中使用 Thread 的子类创建线程。

2. 实验要求

编写一个 Java 应用程序，在主线程中再创建一个 Frame 类型的窗口，在该窗口中再创建一个线程 giveWord。线程 giveWord 每隔 2 秒钟给出一个汉字，用户使用一种汉字输入法将该汉字输入到文本框中。程序运行效果如图 12.12 所示。



图 12.12　打字练习

3. 程序模板

请按模板要求，将【代码】替换为 Java 程序代码。

ThreadWordMainClass.java

```
public class ThreadWordMainClass {
   public static void main(String args[]) {
      new ThreadFrame().setTitle("汉字打字练习");
   }
}
```

WordThread.java

```
import javax.swing.JTextField;
public class WordThread extends Thread {
     char word;
     int startPosition  = 19968;     //Unicode 表的 19968 位置至 32320 上的汉字
     int endPosition  =  32320;
```

```
    JTextField showWord;
    int sleepLength = 6000;
    public void setJTextField(JTextField t) {
        showWord = t;
        showWord.setEditable(false);
    }
    public void setSleepLength(int n){
       sleepLength = n;
    }
    public void run() {
       int k = startPosition;
       while(true) {
          word = (char)k;
          showWord.setText("" + word);
          try{  【代码 1】          //调用 sleep 方法使得线程中断 sleepLength 毫秒
          }
          catch(InterruptedException e){}
          k++;
          if(k >= endPosition)
             k = startPosition;
       }
    }
}
```

ThreadFrame.java

```
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
import javax.swing.*;
public class ThreadFrame extends JFrame implements ActionListener {
   JTextField showWord;
   JButton button;
   JTextField inputText,showScore;
   【代码 2】                      //用 WordThread 声明一个 giveWord 线程对象
   int score = 0;
   ThreadFrame() {
      showWord = new JTextField(6);
      showWord.setFont(new Font("",Font.BOLD,72));
      showWord.setHorizontalAlignment(JTextField.CENTER );
      【代码 3】                   //创建 giveWord 线程
      giveWord.setJTextField(showWord);
      giveWord.setSleepLength(5000);
      button = new JButton("开始");
      inputText = new JTextField(10);
      showScore = new JTextField(5);
      showScore.setEditable(false);
      button.addActionListener(this);
      inputText.addActionListener(this);
      add(button,BorderLayout.NORTH);
      add(showWord,BorderLayout.CENTER);
      JPanel southP = new JPanel();
```

```
        southP.add(new JLabel("输入汉字(回车):"));
        southP.add(inputText);
        southP.add(showScore);
        add(southP,BorderLayout.SOUTH);
        setBounds(100,100,350,180);
        setVisible(true);
        validate();
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    }
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {
        if(e.getSource() == button) {
            if(!(giveWord.isAlive())){
                【代码 4】            //创建 giveWord
                giveWord.setJTextField(showWord);
                giveWord.setSleepLength(5000);
            }
            try {
                【代码 5】            //giveWord 调用方法 start()
            }
            catch(Exception exe){}
        }
        else if(e.getSource() == inputText) {
            if(inputText.getText().equals(showWord.getText()))
                score++;
            showScore.setText("得分:" + score);
            inputText.setText(null);
        }
    }
}
```

4. 实验指导

AWT-Windows 线程负责将窗体或组件绘制到桌面。发生 GUI 界面事件时,JVM 就会将 CPU 资源切换给 AWT-EventQuecue 线程。

5. 实验后的练习

编写一个英文单词打字练习。要求事先编辑一个英文单词组成的文本文件(单词用空格分隔),Widthread 线程使用 Scanner 类的实例解析文本文件中的单词(参考 9.9 节)。

习　　题

1. 线程有几种状态?
2. 引起线程中断的常见原因是什么?
3. 一个线程执行完 run 方法后,进入了什么状态? 该线程还能再调用 start 方法吗?
4. 线程在什么状态时,调用 isAlive()方法返回的值是 false。
5. 建立线程有几种方法?
6. 怎样设置线程的优先级?
7. 在多线程中,为什么要引入同步机制?

8. 在什么方法中 wait()方法、notify()及 notifyAll()方法可以被使用?

9. 将例 12.11 中 SellTicket 类中的循环条件:

```
while(fiveAmount<3)
```

改写成:

```
if(fiveAmount<3)
```

是否合理。

10. 线程调用 interrupt()方法的作用是什么?

11. 参照例 12.6,模拟 3 个人排队买票,张某、李某和赵某买电影票,售票员只有 3 张 5 元的钱,电影票 5 元钱一张。张某拿 20 元一张的新人民币排在李的前面买票,李某排在赵的前面拿一张 10 元的人民币买票,赵某拿一张 5 元的人民币买票。

12. 参照例 12.4,要求有 3 个线程:student1、student2 和 teacher,其中 student1 准备睡 10 分钟后再开始上课,其中 student2 准备睡一小时后再开始上课。teacher 在输出 3 句"上课"后,吵醒休眠的线程 student1;student1 被吵醒后,负责再吵醒休眠的线程 student2。

13. 参照例 12.3,编写一个 Java 应用程序,在主线程中再创建 3 个线程:"运货司机"、"装运工"和"仓库管理员"。要求线程"运货司机"占有 CPU 资源后立刻联合线程"装运工",也就是让"运货司机"一直等到"装运工"完成工作才能开车,而"装运工"占有 CPU 资源后立刻联合线程"仓库管理员",也就是让"装运工"一直等到"仓库管理员"打开仓库才能开始搬运货物。

14. 在下列 E 类中,System.out.println 的输出结果是什么?

```
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
public class E implements Runnable {
   StringBuffer buffer = new StringBuffer();
   Thread t1,t2;
   E() {
     t1 = new Thread(this);
     t2 = new Thread(this);
   }
   public synchronized void addChar(char c) {
      if(Thread.currentThread() == t1) {
         while(buffer.length() == 0) {
            try{ wait();
            }
            catch(Exception e){}
         }
         buffer.append(c);
     }
     if(Thread.currentThread() == t2) {
         buffer.append(c);
         notifyAll();
     }
  }
  public static void main(String s[]) {
```

```
        E hello = new E();
        hello.t1.start();
        hello.t2.start();
        while(hello.t1.isAlive()||hello.t2.isAlive()){}
        System.out.println(hello.buffer);
    }
    public void run() {
        if(Thread.currentThread() == t1)
            addChar('A') ;
        if(Thread.currentThread() == t2)
            addChar('B') ;
    }
}
```

第 13 章　Java 网络编程

主要内容

- URL 类；
- InetAddress 类；
- 套接字；
- UDP 数据报；
- 广播数据报；
- Java 远程调用(RMI)。

在前面几章的学习中，我们已经学习了 Java 提供的许多实用类，例如，输入输出流、Java Swing 等，本章将学习 Java 提供的专门直接用于网络编程的类。本章将讲解 URL、Socket、InetAddress 和 DatagramSocket 类在网络编程中的重要作用，以及远程调用的基础知识。

13.1　URL 类

URL 类是 java.net 包中的一个重要的类，URL 的实例封装着一个统一资源定位符(Uniform Resource Locator)，使用 URL 创建对象的应用程序称作客户端程序。一个 URL 对象封装一个具体的资源的引用，表明客户要访问这个 URL 中的资源，客户利用 URL 对象可以获取 URL 中的资源。一个 URL 对象通常包含最基本的三部分信息：协议、地址、资源。协议必须是 URL 对象所在的 Java 虚拟机支持的协议，许多协议并不为我们常用，而常用的 HTTP、FTP、File 协议都是虚拟机支持的协议；地址必须是能连接的有效 IP 地址或域名；资源可以是主机上的任何一个文件。

13.1.1　URL 的构造方法

URL 类通常使用如下的构造方法创建一个 URL 对象：

```
public URL(String spec) throws MalformedURLException
```

该构造方法使用字符串初始化一个 URL 对象，例如：

```
try {   url = new URL("http://www.google.com");
}
catch(MalformedURLException e) {
    System.out.println ("Bad URL:" + url);
}
```

该 URL 对象中的协议是 HTTP 协议，即用户按着这种协议和指定的服务器通信，该 URL 对象包含的地址是 www.google.com，所包含的资源是默认的资源（主页）。

另一个常用的构造方法是：

```
public URL(String protocol, String host,String file) throws MalformedURLException
```

该构造方法构造使用的协议、地址和资源分别由参数 protocol、host 和 file 指定。

13.1.2 读取 URL 中的资源

URL 对象调用 InputStream openStream()方法可以返回一个输入流，该输入流指向 URL 对象包含的资源。通过该输入流可以将服务器上的资源信息读入到客户端。URL 对象调用

```
InputStream openStream()
```

方法可以返回一个输入流，该输入流指向 URL 对象包含的资源。通过该输入流可以将服务器上的资源读入到客户端。

例 13.1 中，用户在命令行窗口输入网址，读取服务器上的资源，由于网络速度或其他的因素，URL 资源的读取可能会引起堵塞，因此，程序需在一个线程中读取 URL 资源，以免堵塞主线程。程序运行效果如图 13.1 所示。

```
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"
   <head>
   <title>Apache Tomcat</title>
   <style type="text/css">
   /*<![CDATA[*/
     body {
         color: #000000;
```

图 13.1 读取 URL 资源

【例 13.1】

Example13_1.java

```
import java.net.*;
import java.io.*;
import java.util.*;
public class Example13_1 {
   public static void main(String args[]) {
        Scanner scanner;
        URL url;
        Thread readURL;
        Look look = new Look();
        System.out.println("输入 URL 资源,例如:http://www.yahoo.com");
        scanner = new Scanner(System.in);
        String source = scanner.nextLine();
        try {    url = new URL(source);
                 look.setURL(url);
                 readURL = new Thread(look);
        }
        catch(Exception exp){
           System.out.println(exp);
        }
        readURL = new Thread(look);
        readURL.start();
   }
}
```

Look. java

```
import java.net. * ;
import java.io. * ;
public class Look implements Runnable {
   URL url;
   public void setURL(URL url) {
      this.url = url;
   }
   public void run() {
      try {
        InputStream in  =  url.openStream();
        byte [] b  =  new byte[1024];
        int n =- 1;
        while((n = in.read(b))!=- 1) {
           String str  =  new String(b,0,n);
           System.out.print(str);
        }
      }
      catch(IOException exp){}
   }
}
```

13.2 InetAddress 类

13.2.1 地址的表示

我们已经知道 Internet 上的主机有两种方式表示地址。

1. 域名

例如,www.tsinghua.edu.cn。

2. IP 地址

例如,

```
202.108.35.210
```

java.net 包中的 InetAddress 类对象含有一个 Internet 主机地址的域名和 IP 地址:

```
www.sina.com.cn/202.108.35.210。
```

域名容易记忆,在连接网络时输入一个主机的域名后,域名服务器(DNS)负责将域名转化成 IP 地址,这样才能和主机建立连接。

13.2.2 获取地址

1. 获取 Internet 上主机的地址

可以使用 InetAddress 类的静态方法:

```
getByName(String s);
```

将一个域名或 IP 地址传递给该方法的参数 s,获得一个 InetAddress 对象,该对象含有主机

地址的域名和 IP 地址，该对象用如下格式表示它包含的信息。

```
www.sina.com.cn/202.108.37.40
```

例 13.2 分别获取域名是 www.sina.com.cn 的主机域名及 IP 地址，同时获取 IP 地址是 166.111.222.3 的主机域名及 IP 地址。

【例 13.2】

Example13_2.java

```
import java.net.*;
public class Example13_2 {
   public static void main(String args[]) {
       try{  InetAddress address_1 = InetAddress.getByName("www.sina.com.cn");
            System.out.println(address_1.toString());
            InetAddress address_2 = InetAddress.getByName("166.111.222.3");
            System.out.println(address_2.toString());
       }
       catch(UnknownHostException e) {
            System.out.println("无法找到 www.sina.com.cn");
       }
   }
}
```

当运行上述程序时应保证程序所在计算机已经连接到 Internet 上，上述程序的运行结果：

```
www.sina.com.cn/202.108.37.40
maix.tup.tsinghua.edu.cn/166.111.222.3
```

另外，InetAddress 类中还有两个实例方法。

- public String getHostName()：获取 InetAddress 对象所含的域名。
- public String getHostAddress()：获取 InetAddress 对象所含的 IP 地址。

2. 获取本地机的地址

我们可以使用 InetAddress 类的静态方法 getLocalHost()获得一个 InetAddress 对象，该对象含有本地机的域名和 IP 地址。

13.3 套 接 字

13.3.1 套接字概述

网络通信使用 IP 地址标识 Internet 上的计算机，使用端口号标识服务器上的进程（程序）。也就是说，如果服务器上的一个程序不占用一个端口号，用户程序就无法找到它，就无法和该程序交互信息。端口号规定为一个 16 位的 0～65 535 之间的整数，其中，0～1023 被预先定义的服务通信占用（如 telnet 占用端口 23，http 占用端口 80 等），除非我们需要访问这些特定服务，否则，就应该使用 1024～65 535 这些端口中的某一个进行通信，以免发生端口冲突。

当两个程序需要通信时,它们可以通过使用 Socket 类建立套接字对象并连接在一起(端口号与 IP 地址的组合得出一个网络套接字),本节将讲解怎样将客户端和服务器端的套接字对象连接在一起来交互信息。

熟悉生活中的一些常识对于学习、理解以下套接字的讲解非常有帮助,例如,有人让你去“中关村邮局”,你可能反问“我去做什么”,因为他没有告知你“端口”,你觉得不知道处理何种业务。他说:“中关村邮局,8 号窗口”,那么你到达地址“中关村邮局”,找到“8 号”窗口,就知道 8 号窗口处理特快专递业务,而且,必须有个先决条件,就是你到达“中关村邮局,8 号窗口”时,该窗口必须有一位业务员在等待客户,否则就无法建立交互业务。

13.3.2 客户端套接字

客户端的程序使用 Socket 类建立负责连接到服务器的套接字对象。

Socket 的构造方法是 Socket(String host,int port),参数 host 是服务器的 IP 地址,port 是一个端口号。建立套接字对象可能发生 IOException 异常,因此应像下面那样建立连接到服务器的套接字对象。

```
try{   Socket mysocket = new Socket("http://192.168.0.78",2010);
}
catch(IOException e){}
```

当套接字对象 mysocket 建立后,mysocket 可以使用方法 getInputStream()获得一个输入流,这个输入流的源和服务器端的一个输出流的目的地刚好相同,因此客户端用输入流可以读取服务器写入到输出流中的数据;mysocket 使用方法 getOutputStream()获得一个输出流,这个输出流的目的地和服务器端的一个输入流的源刚好相同,因此服务器用输入流可以读取客户写入到输出流中的数据。

13.3.3 ServerSocket 对象与服务器端套接字

我们已经知道客户负责建立连接到服务器的套接字对象,即客户负责呼叫。为了能使客户成功地连接到服务器,服务器必须建立一个 ServerSocket 对象,该对象通过将客户端的套接字对象和服务器端的一个套接字对象连接起来,从而达到连接的目的。

ServerSocket 的构造方法是 ServerSocket(int port),port 是一个端口号。port 必须和客户呼叫的端口号相同。当建立 ServerSocket 对象时可能发生 IOException 异常,因此应像下面那样建立 ServerSocket 对象。

```
try{   ServerSocket serverForClient  =  new ServerSocket(2010);
}
catch(IOException e){}
```

例如,2010 端口已被占用时,就会发生 IOException 异常。

当服务器的 ServerSocket 对象 serverForClient 建立后,就可以使用方法 accept()将客户的套接字和服务器端的套接字连接起来,代码如下所示。

```
try{   Socket sc  =  serverForClient.accept();
}
catch(IOException e){}
```

所谓“接收”客户的套接字连接是指服务器端的 ServerSocket 对象 serverForClient 调用 accept()方法会返回一个和客户端 Socket 对象相连接的 Socket 对象 sc。驻留在服务器端这个 Socket 对象 sc 调用 getOutputStream()获得的输出流将指向客户端 Socket 对象 mysocket 调用 getInputStream()获得的那个输入流，即服务器端的输出流的目的地和客户端输入流的源刚好相同；同样，服务器端的这个 Socket 对象 sc 调用 getInputStream()获得的输入流将指向客户端 Socket 对象 mysocket 调用 getOutputStream()获得的那个输出流，即服务器端的输入流的源和客户端输出流的源刚好相同。因此，当服务器向输出流写入信息时，客户端通过相应的输入流就能读取，反之亦然，如图 13.2 所示。



图 13.2 套接字连接示意图

需要注意的是，从套接字连接中读取数据与从文件中读取数据有着很大的不同，尽管二者都是输入流。从文件中读取数据时，所有的数据都已经在文件中了。而使用套接字连接时，可能在另一端数据发送出来之前，就已经开始试着读取了，这时，就会堵塞本线程，直到该读取方法成功读取到信息，本线程才继续执行后续的操作。

另外，需要注意的是 accept()方法也会堵塞线程的继续执行，直到接收到客户的呼叫。也就是说，如果没有客户呼叫服务器，那么下述代码中的 System.out.println("hello");不会被执行。

```
try{    Socket sc = server_socket.accept();
        System.out.println("hello")
}
catch(IOException e){}
```

连接建立后，服务器端的套接字对象调用 getInetAddress()方法可以获取一个 InetAddess 对象，该对象含有客户端的 IP 地址和域名，同样，客户端的套接字对象调用 getInetAddress()方法可以获取一个 InetAddress 对象，该对象含有服务器端的 IP 地址和域名。

双方通信完毕后，套接字应使用 close()方法关闭套接字连接。

注： ServerSocket 对象可以调用 setSoTimeout(int timeout)方法设置超时值(单位是毫秒)，timeout 是一个正值，当 ServerSocket 对象调用 accept 方法堵塞的时间一旦超过 timeout 时，将触发 SocketTimeoutException。

下面我们通过一个简单的例子说明上面讲的套接字连接。在例 13.3 中，客户端向服务器问了三句话，服务器都给出了回答。首先将例 13.3 中服务器端的 Server.java 编译通过，并运行起来，等待客户的呼叫，然后运行客户端程序。客户端运行效果如图 13.3 所示，服务器端运行效果如图 13.4 所示。

```
C:\client>java Client
客户收到服务器的回答:南非
客户收到服务器的回答:进入世界杯了
客户收到服务器的回答:哈哈...问题真逗!
```

图 13.3　客户端

```
D:\Server>java Server
等待客户呼叫
服务器收到客户的提问:2010世界杯在哪举行?
服务器收到客户的提问:巴西进入世界杯了码?
服务器收到客户的提问:中国进入世界杯了码?
```

图 13.4　服务器端

【例 13.3】

1. 客户端

Client. java

```
import java.io.*;
import java.net.*;
public class Client {
   public static void main(String args[]) {
      String [] mess = {"2010 世界杯在哪举行?","巴西进入世界杯了吗?","中国进入世界杯
了吗?"};
      Socket mysocket;
      DataInputStream in = null;
      DataOutputStream out = null;
      try{   mysocket = new Socket("127.0.0.1",2010);
            in = new DataInputStream(mysocket.getInputStream());
            out = new DataOutputStream(mysocket.getOutputStream());
            for(int i = 0;i < mess.length;i++) {
              out.writeUTF(mess[i]);
              String   s = in.readUTF();                    //in 读取信息,堵塞状态
              System.out.println("客户收到服务器的回答:" + s);
              Thread.sleep(500);
            }
       }
       catch(Exception e) {
            System.out.println("服务器已断开" + e);
       }
   }
}
```

2. 服务器端

Server. java

```
import java.io.*;
import java.net.*;
public class Server {
   public static void main(String args[]) {
      String [] answer = {"南非","进入世界杯了","哈哈...问题真逗!"};
      ServerSocket serverForClient = null;
      Socket socketOnServer = null;
      DataOutputStream out = null;
      DataInputStream   in = null;
      try {   serverForClient  =  new ServerSocket(2010);
      }
```

```
        catch(IOException e1) {
              System.out.println(e1);
        }
        try{  System.out.println("等待客户呼叫");
             socketOnServer = serverForClient.accept();    //堵塞状态,除非有客户呼叫
             out = new DataOutputStream(socketOnServer.getOutputStream());
             in = new DataInputStream(socketOnServer.getInputStream());
             for(int i = 0;i < answer.length;i++) {
                String s = in.readUTF();                    // in 读取信息,堵塞状态
                System.out.println("服务器收到客户的提问:" + s);
                out.writeUTF(answer[i]);
                Thread.sleep(500);
             }
        }
        catch(Exception e) {
            System.out.println("客户已断开" + e);
        }
    }
}
```

13.3.4 使用多线程技术

需要注意的是,从套接字连接中读取数据与从文件中读取数据有着很大的不同。尽管二者都是输入流,但从文件中读取数据时,所有的数据都已经在文件中了,而使用套接字连接时,可能在另一端数据发送出来之前,就已经开始试着读取了,这时,就会堵塞本线程,直到该读取方法成功读取到信息,本线程才继续执行后续的操作。因此,服务器端收到一个客户的套接字后,就应该启动一个专门为该客户服务的线程,如图 13.5 所示。

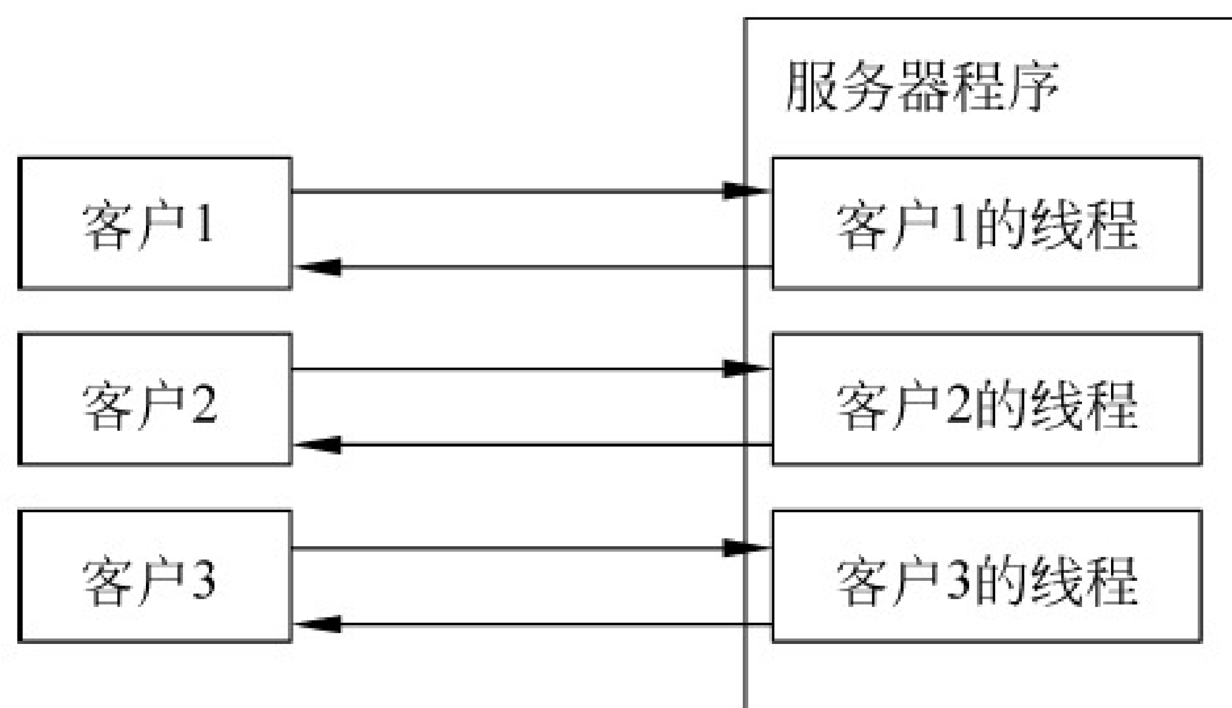


图 13.5　具有多线程的服务器端程序

可以使用 Socket 类的不带参数的构造方法 Socket()创建一个套接字对象,该对象再调用

```
public void connect(SocketAddress endpoint) throws IOException
```

请求和参数 SocketAddress 指定地址的服务器端的套接字建立连接。为了使用 connect 方法,可以使用 SocketAddress 的子类 InetSocketAddress 创建一个对象,InetSocketAddress 的构造方法是:

```
public InetSocketAddress(InetAddress addr, int port)
```

在例 13.4 中,客户输入圆的半径并发送给服务器,服务器把计算出的圆的面积返回给客户。因此可以将计算量大的工作放在服务器端,客户负责计算量小的工作,实现客户-服务器交互计算,来完成某项任务。首先将例 13.4 中服务器端的程序编译通过,并运行起来,等待客户的呼叫。客户端运行效果如图 13.6 所示,服务器端运行效果如图 13.7 所示。

```
C:\client>java Client
输入服务器的IP:127.0.0.1
输入端口号:2010
输入圆的半径(放弃请输入N):18
圆的面积:1017.8760197630929
输入圆的半径(放弃请输入N):
```

图 13.6 客户端

```
 等待客户呼叫
客户的地址:/127.0.0.1
正在监听
 等待客户呼叫
客户离开
客户的地址:/127.0.0.1
正在监听
 等待客户呼叫
```

图 13.7 服务器端

【例 13.4】

1. 客户端

Client.java

```
import java.io.*;
import java.net.*;
import java.util.*;
public class Client  {
   public static void main(String args[]) {
      Scanner scanner = new Scanner(System.in);
      Socket mysocket = null;
      DataInputStream in = null;
      DataOutputStream out = null;
      Thread readData ;
      Read read = null;
      try{  mysocket = new Socket();
            read = new Read();
            readData = new Thread(read);
            System.out.print("输入服务器的 IP:");
            String IP = scanner.nextLine();
            System.out.print("输入端口号:");
            int port = scanner.nextInt();
            if(mysocket.isConnected()){}
            else{
              InetAddress  address = InetAddress.getByName(IP);
              InetSocketAddress socketAddress = new InetSocketAddress(address,port);
              mysocket.connect(socketAddress);
              in = new DataInputStream(mysocket.getInputStream());
              out = new DataOutputStream(mysocket.getOutputStream());
              read.setDataInputStream(in);
              readData.start();
            }
       }
       catch(Exception e) {
            System.out.println("服务器已断开" + e);
       }
       System.out.print("输入圆的半径(放弃请输入 N):");
       while(scanner.hasNext()) {
           double radius = 0;
           try {
               radius = scanner.nextDouble();
           }
```

```
            catch(InputMismatchException exp){
               System.exit(0);
            }
            try {
                out.writeDouble(radius);
            }
            catch(Exception e) {}
        }
    }
}
```

Read.java

```
import java.io.*;
public class Read implements Runnable {
   DataInputStream in;
   public void setDataInputStream(DataInputStream in) {
      this.in = in;
   }
   public void run() {
      double result = 0;
      while(true) {
        try{  result = in.readDouble();
             System.out.println("圆的面积:" + result);
             System.out.print("输入圆的半径(放弃请输入N):");
        }
        catch(IOException e) {
             System.out.println("与服务器已断开" + e);
             break;
        }
      }
   }
}
```

2. 服务器端

Server.java

```
import java.io.*;
import java.net.*;
import java.util.*;
public class Server {
   public static void main(String args[]) {
      ServerSocket server = null;
      ServerThread thread;
      Socket you = null;
      while(true) {
        try{  server = new ServerSocket(2010);
        }
        catch(IOException e1) {
              System.out.println("正在监听");        //ServerSocket 对象不能重复创建
        }
```

```
            try{  System.out.println(" 等待客户呼叫");
                  you = server.accept();
                  System.out.println("客户的地址:" + you.getInetAddress());
            }
            catch (IOException e) {
                  System.out.println("正在等待客户");
            }
            if(you!= null) {
                  new ServerThread(you).start();          //为每个客户启动一个专门的线程
            }
        }
    }
}
class ServerThread extends Thread {
   Socket socket;
   DataOutputStream out = null;
   DataInputStream  in = null;
   String s = null;
   ServerThread(Socket t) {
      socket = t;
      try {   out = new DataOutputStream(socket.getOutputStream());
              in = new DataInputStream(socket.getInputStream());
      }
      catch (IOException e){}
   }
   public void run() {
      while(true) {
         try{   double r = in.readDouble();              //堵塞状态,除非读取到信息
                double area = Math.PI * r * r;
                out.writeDouble(area);
         }
         catch (IOException e) {
                System.out.println("客户离开");
                 return;
         }
      }
   }
}
```

本程序为了调试的方便,在建立套接字连接时,使用的服务器地址是 127.0.01,如果服务器设置过有效的 IP 地址,就可以用有效的 IP 代替程序中的 127.0.0.1。可以在命令行窗口检查服务器是否具有有效的 IP 地址,例如:

```
ping 192.168.2.100
```

13.4 UDP 数据报

套接字是基于 TCP 协议的网络通信,即客户端程序和服务器端程序是有连接的,双方的信息是通过程序中的输入输出流来交互的,使得接收方收到的信息的顺序和发送方发送

信息的顺序完全相同，就像生活中双方使用电话进行交互信息一样。

本节介绍 Java 中基于 UDP(用户数据报协议)协议的网络信息传输方式。基于 UDP 的通信和基于 TCP 的通信不同，基于 UDP 的信息传递更快，但不提供可靠性保证。也就是说，数据在传输时，用户无法知道数据能否正确到达目的地主机，也不能确定数据到达目的地的顺序是否和发送的顺序相同。可以把 UDP 通信比作生活中的邮递信件，我们不能肯定所发的信件就一定能够到达目的地，也不能肯定到达的顺序是发出时的顺序，可能因为某种原因导致后发出的先到达。既然 UDP 是一种不可靠的协议，为什么还要使用它呢？如果要求数据必须绝对准确地到达目的地，显然不能选择 UDP 协议来通信。但有时候人们需要较快速地传输信息，并能容忍小的错误，就可以考虑使用 UDP 协议。

基于 UDP 通信的基本模式是：

- 将数据打包，称为数据包(好比将信件装入信封一样)，然后将数据包发往目的地。
- 接受别人发来的数据包(好比接收信封一样)，然后查看数据包中的内容。

13.4.1 发送数据包

(1) 用 DatagramPacket 类将数据打包，即用 DatagramPacket 类创建一个对象，称为数据包。用 DatagramPacket 的以下两个构造方法创建待发送的数据包。

```
DatagramPacket(byte data[],int length,InetAddtress address,int port):
```

使用该构造方法创建的数据包对象具有下列两个性质。

- 含有 data 数组指定的数据。
- 该数据包将发送到地址是 address、端口号是 port 的主机上。

我们称 address 是它的目标地址、port 是这个数据包的目标端口。

```
DatagramPack(byte data[],int offset,int length,InetAddtress address,int port)
```

使用该构造方法创建的数据包对象含有数组 data 中从 offset 开始后的 length 个字节，该数据包将发送到地址是 address，端口号是 port 的主机上。例如：

```
byte data[] = "国庆 60 周年".getByte();
InetAddress address = InetAddtress.getName("www.china.com.cn");
DatagramPacket data_pack = new DatagramPacket(data,data.length, address,2009);
```

注：用上述方法创建的用于发送的数据包 data_pack 如果调用方法 public int getPort()可以获取该数据包目标端口；调用方法 public InetAddress getAddress()可获取这个数据包的目标地址；调用方法 public byte[] getData()可以返回数据包中的字节数组。

(2) 用 DatagramSocket 类的不带参数的构造方法 DatagramSocket()创建一个对象，该对象负责发送数据包。例如：

```
DatagramSocket mail_out = new DatagramSocket();
mail_out.send(data_pack);
```

13.4.2 接收数据包

首先用 DatagramSocket 的另一个构造方法 DatagramSocket(int port)创建一个对象，

其中的参数必须和待接收的数据包的端口号相同。例如,如果发送方发送的数据包的端口是 5666,那么如下创建 DatagramSocket 对象:

```
DatagramSocket mail_in = new DatagramSocket(5666);
```

然后对象 mail_in 使用方法 receive(DatagramPacket pack)接收数据包。该方法有一个数据包参数 pack,方法 receive 把收到的数据包传递给该参数。因此我们必须预备一个数据包以便收取数据包。这时需使用 DatagramPack 类的另外一个构造方法 DatagramPack(byte data[],int length)创建一个数据包,用于接收数据包,例如:

```
byte data[] = new byte[100];
int length = 90;
DatagramPacket pack = new DatagramPacket(data,length);
mail_in.receive(pack);
```

该数据包 pack 将接收长度是 length 字节的数据放入 data。

注: ① receive 方法可能会堵塞,直到收到数据包。

② 如果 pack 调用方法 getPort()可以获取所收数据包是从远程主机上的某个端口发出的,即可以获取包的始发端口号;调用方法 getLength()可以获取收到的数据的字节长度;调用方法 InetAddress getAddres()可获取这个数据包来自那个主机,即可以获取包的始发地址。我们称主机发出数据包使用的端口号为该包的始发端口号,发送数据包的主机地址称为数据包的始发地址。

③ 数据包数据的长度不要超过 8192KB。

在例 13.5 中,张三和李四使用用户数据报(可用本地机模拟)互相发送和接收数据包,程序运行时张三所在主机在命令行输入数据发送给李四所在主机,将接收到的数据显示在命令行的右侧(效果如图 13.8 所示)。同样,李四所在主机在命令行输入数据发送给张三所在主机,将接收到的数据显示在命令行的右侧(效果如图 13.9 所示)。

```
输入发送给张三的信息:how are you
继续输入发送给张三的信息:                 收到:I am fine
```

图 13.8 张三主机

```
输入发送给李四的信息:                收到:how are you
I am fine
继续输入发送给李四的信息:
```

图 13.9 李四主机

【例 13.5】

1. 张三主机

ZhanSan.java

```
import java.net.*;
import java.util.*;
public class ZhangSan  {
   public static void main(String args[]) {
      Scanner scanner = new Scanner(System.in);
      Thread readData ;
      ReceiveLetterForZhang receiver = new ReceiveLetterForZhang();
      try{  readData = new Thread(receiver);
            readData.start();                          //负责接收信息的线程
```

```
            byte [ ] buffer = new byte[1];
            InetAddress address = InetAddress.getByName("127.0.0.1");
            DatagramPacket dataPack =
            new DatagramPacket(buffer,buffer.length, address,666);
            DatagramSocket postman = new DatagramSocket();
            System.out.print("输入发送给李四的信息:");
            while(scanner.hasNext()) {
                String mess = scanner.nextLine();
                buffer = mess.getBytes();
                if(mess.length() == 0)
                    System.exit(0);
                buffer = mess.getBytes();
                dataPack.setData(buffer);
                postman.send(dataPack);
                System.out.print("继续输入发送给李四的信息:");
            }
        }
        catch(Exception e) {
            System.out.println(e);
        }
    }
}
```

ReceiveLetterForZhang.java

```
import java.net.*;
public class ReceiveLetterForZhang implements Runnable {
   public void run() {
      DatagramPacket pack = null;
      DatagramSocket postman = null;
      byte data[] = new byte[8192];
      try{   pack = new DatagramPacket(data,data.length);
             postman  =  new DatagramSocket(888);
      }
      catch(Exception e){}
      while(true) {
        if(postman == null) break;
        else
          try{ postman.receive(pack);
                String message = new String(pack.getData(),0,pack.getLength());
                System.out.printf("%25s\n","收到:" + message);
          }
          catch(Exception e){}
      }
   }
}
```

2. 李四主机

LiSi.java

```
import java.net.*;
import java.util.*;
public class LiSi  {
```

```
    public static void main(String args[]) {
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);
        Thread readData ;
        ReceiveLetterForLi receiver = new ReceiveLetterForLi();
        try{  readData = new Thread(receiver);
              readData.start();                          //负责接收信息的线程
              byte [] buffer = new byte[1];
              InetAddress address = InetAddress.getByName("127.0.0.1");
              DatagramPacket dataPack =
              new DatagramPacket(buffer,buffer.length, address,888);
              DatagramSocket postman = new DatagramSocket();
              System.out.print("输入发送给张三的信息:");
              while(scanner.hasNext()) {
                  String mess = scanner.nextLine();
                  buffer = mess.getBytes();
                  if(mess.length() == 0)
                      System.exit(0);
                  buffer = mess.getBytes();
                  dataPack.setData(buffer);
                  postman.send(dataPack);
                  System.out.print("继续输入发送给张三的信息:");
              }
         }
         catch(Exception e) {
              System.out.println(e);
         }
    }
}
```

ReceiveLetterForLi.java

```
import java.net.* ;
public class ReceiveLetterForLi implements Runnable {
    public void run() {
        DatagramPacket pack = null;
        DatagramSocket postman = null;
        byte data[] = new byte[8192];
        try{  pack = new DatagramPacket(data,data.length);
              postman = new DatagramSocket(666);
        }
        catch(Exception e){}
        while(true) {
          if(postman == null) break;
          else
            try{ postman.receive(pack);
                 String message = new String(pack.getData(),0,pack.getLength());
                 System.out.printf("%25s\n","收到:" + message);
            }
            catch(Exception e){}
        }
    }
}
```

13.5　广播数据报

我们很多人都曾使用过收音机，也熟悉广播电台的一些基本术语，例如，当一个电台在某个波段和频率上进行广播时，接收者将收音机调到指定的波段、频率上就可以听到广播的内容。

计算机使用 IP 地址和端口来区分其位置和进程，但有一类地址非常特殊，称作 D 类地址，D 类地址不是用来代表位置的，即在网络上不能使用 D 类地址去查找计算机。那么，什么是 D 类地址呢？D 类地址在网络中的作用是怎样的呢？通俗地讲，D 类地址好像生活中的社团组织，不同地理位置的人可以加入相同的组织，继而可以享有组织内部的通信权利。以下就介绍 D 类地址以及相关的知识点。

我们知道，Internet 的地址是 a.b.c.d 的形式。该地址的一部分代表用户自己的主机，而另一部分代表用户所在的网络。当 a 小于 128，那么 b.c.d 就用来表示主机，这类地址称作 A 类地址。如果 a 大于等于 128 并且小于 192，则 a.b 表示网络地址，而 c.d 表示主机地址，这类地址称作 B 类地址。如果 a 大于等于 192，则网络地址是 a.b.c，d 表示主机地址，这类地址称作 C 类地址。224.0.0.0～224.255.255.255 是保留地址，称作 D 类地址。

要广播或接收广播的主机都必须加入到同一个 D 类地址。一个 D 类地址也称作一个组播地址，D 类地址并不代表某个特定主机的位置，一个具有 A、B 或 C 类地址的主机要广播数据或接收广播，都必须加入到同一个 D 类地址。

在例 13.6 中，一个主机不断地重复广播放假通知(如图 13.10 所示)，加入到同一组的主机都可以随时接收广播的信息(如图 13.11 所示)。在调试例 13.6 时，必须保证进行广播的 BroadCast.java 所在的机器具有有效的 IP 地址。可以在命令行窗口检查机器是否具有有效的 IP 地址，例如：

```
ping 192.168.2.100
```

```
H:\>java BroadCast
国庆放假时间是9月30日
国庆放假时间是9月30日
国庆放假时间是9月30日
国庆放假时间是9月30日
国庆放假时间是9月30日
国庆放假时间是9月30日
```

图 13.10　广播端

```
H:\>java Receiver
接收的内容:
国庆放假时间是9月30日
接收的内容:
国庆放假时间是9月30日
接收的内容:
国庆放假时间是9月30日
```

图 13.11　接收端

【例 13.6】

1. 广播端

BroadCast.java

```
import java.net.*;
public class BroadCast  {
   String s = "国庆放假时间是 9 月 30 日";
   int port = 5858;                                    //组播的端口
   InetAddress group = null;                           //组播组的地址
```

```
    MulticastSocket socket = null;                       //多点广播套接字
    BroadCast() {
        try {
            group = InetAddress.getByName("239.255.8.0"); //设置广播组的地址为 239.255.8.0
            socket = new MulticastSocket(port);          //多点广播套接字将在 port 端口广播
            socket.setTimeToLive(1);              //多点广播套接字发送数据报范围为本地网络
            socket.joinGroup(group);
                                      //加入 group 后,socket 发送的数据报被 group 中的成员接收到
        }
        catch(Exception e) {
            System.out.println("Error: " + e);
        }
    }
    public void play() {
        while(true) {
          try{  DatagramPacket packet = null;        //待广播的数据包
                byte data[] = s.getBytes();
                packet = new DatagramPacket(data,data.length,group,port);
                System.out.println(new String(data));
                socket.send(packet);                 //广播数据包
                Thread.sleep(2000);
          }
          catch(Exception e) {
                System.out.println("Error: " + e);
          }
        }
    }
    public static void main(String args[]) {
        new BroadCast().play();
    }
}
```

2. 接收端

Receiver.java

```
import java.net.*;
import java.util.*;
public class Receiver  {
    public static void main(String args[]) {
        int port  =  5858;                         //组播的端口
        InetAddress group = null;                  //组播组的地址
        MulticastSocket socket = null;             //多点广播套接字
        try{
            group = InetAddress.getByName("239.255.8.0");//设置广播组的地址为 239.255.8.0
            socket = new MulticastSocket(port);          //多点广播套接字将在 port 端口广播
            socket.joinGroup(group);                     //加入 group
        }
        catch(Exception e){}
        while(true) {
            byte data[] = new byte[8192];
            DatagramPacket packet = null;
```

```
            packet = new DatagramPacket(data,data.length,group,port);  //待接收的数据包
            try {   socket.receive(packet);
                    String message = new String(packet.getData(),0,packet.getLength());
                    System.out.println("接收的内容:\n" + message);
            }
            catch(Exception e) {}
        }
    }
}
```

13.6 Java远程调用(RMI)

Java远程调用RMI(Remote Method Invocation)是一种分布式技术,使用RMI可以让一个虚拟机上的应用程序请求调用位于网络上另一处的虚拟机上的对象方法。习惯上称发出调用请求的虚拟机为(本地)客户机,称接收并执行请求的虚拟机为(远程)服务器。

13.6.1 远程对象及其代理

1. 远程对象

驻留在(远程)服务器上的对象是客户要请求的对象,称作远程对象,即客户程序请求远程对象调用方法,然后远程对象调用方法并返回必要的结果。

2. 代理与存根(Stub)

RMI不希望客户应用程序直接与远程对象打交道,而是让用户程序和远程对象的代理打交道。代理的特点是:它与远程对象实现了相同的接口,也就是说,它与远程对象向用户公开了相同的方法,当用户请求代理调用这样的方法时,如果代理确认远程对象能调用相同的方法时,就把实际的方法调用委派给远程对象。

RMI会帮助生成一个存根(Stub):一种特殊的字节码,并让这个存根产生的对象作为远程对象的代理。代理需要驻留在客户端,也就是说,需要把RMI生成的存根(Stub)复制或下载到客户端。因此,在RMI中,用户实际上是在和远程对象的代理直接打交道,但用户并没有感觉到他在和一个代理打交道,而是觉得自己就是在和远程对象直接打交道。例如,用户想请求远程对象调用某个方法,只需向远程代理发出同样的请求即可,如图13.12所示。

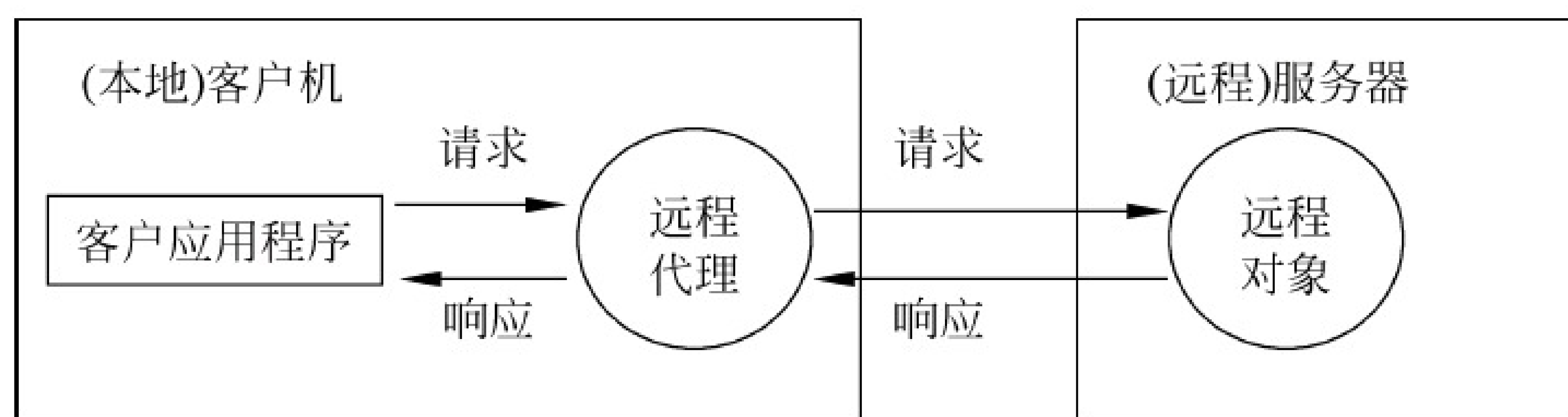


图13.12 远程代理与远程对象

3. Remote接口

RMI为了标识一个对象是远程对象,即可以被客户请求的对象,要求远程对象必须实现java.rmi包中的Remote接口,也就是说只有实现该接口的类的实例才被RMI认为是一

个远程对象。Remote 接口中没有方法,该接口仅仅起到一个标识作用,因此,必须扩展 Remote 接口,以便规定远程对象的哪些方法是客户可以请求的方法,用户程序不必编写和远程代理有关的代码,只需知道远程代理和远程对象实现了相同的接口。

13.6.2 RMI 的设计细节

为了叙述的方便,我们假设本地客户机存放有关类的目录是 D:\Client,远程服务器的 IP 是 127.0.0.1,存放有关类的目录是 D:\Server。

1. 扩展 Remote 接口

定义一个接口是 java.rmi 包中 Remote 的子接口,即扩展 Remote 接口。

以下是我们定义的 Remote 的子接口 RemoteSubject。RemoteSubject 子接口中定义了计算面积的方法,即要求远程对象为用户计算某种几何图形的面积。RemoteSubject 的代码如下:

RemoteSubject.java

```
import java.rmi.*;
public interface RemoteSubject extends Remote {
   public void setHeight(double height) throws RemoteException;
   public void setWidth(double width) throws RemoteException;
   public double getArea() throws RemoteException;
}
```

该接口需要保存在前面约定的远程服务器的 D:\Server 目录中,并编译它生成相应的.class 字节码文件。由于客户端的远程代理也需要该接口,因此需要将生成的字节码文件 RemoteSubject.class 复制到前面约定的客户机的 D:\Client 目录中(在实际项目设计中,可以提供 Web 服务让用户下载该接口的 class 文件)。

2. 远程对象

创建远程对象的类必须要实现 Remote 接口,RMI 使用 Remote 接口来标识远程对象,但是 Remote 中没有方法,因此创建远程对象的类需要实现 Remote 接口的一个子接口。另外,RMI 为了让一个对象成为远程对象还需要进行一些必要初始化工作,因此,在编写创建远程对象的类时,可以简单地让该类是 RMI 提供的 java.rmi.server 包中的 UnicastRemoteObject 类的子类即可。

以下是我们定义的创建远程对象的类 RemoteConcreteSubject,该类实现了上述 RemoteSubject 接口(见本节上述标题 1 中的 RemoteSubject 接口),创建的远程对象可以计算矩形的面积,RemoteConcreteSubject 的代码如下:

RemoteConcreteSubject.java

```
import java.rmi.*;
import java.rmi.server.UnicastRemoteObject;
public class RemoteConcreteSubject extends UnicastRemoteObject implements RemoteSubject{
     double width,height;
     public RemoteConcreteSubject() throws RemoteException {
     }
     public void setWidth(double width) throws RemoteException{
           this.width = width;
```

```
        }
        public void setHeight(double height) throws RemoteException{
                this.height = height;
        }
        public double getArea() throws RemoteException {
                return width * height;
        }
}
```

将 RemoteConcreteSubject.java 保存到前面约定的远程服务器的 D:\Server 目录中，并编译它生成相应的.class 字节码文件。

3. 存根(Stub)与代理

RMI 负责产生存根(Stub Object)，如果创建远程对象的字节码是 RemoteConcreteSubject.class，那么存根(Stub)的字节码是 RemoteConcreteSubject_Stub.class，即后缀为"_Stub"。

RMI 使用 rmic 命令生成存根 RemoteConcreteSubject_Stub.class。首先进入 D:\Server 目录，然后如下执行 rmic 命令：

```
rmic   RemoteConcreteSubject
```

如图 13.13 所示。

执行过 rmic 命令将产生的存根 RemoteConcreteSubject_Stub.class(在 D:\Server 中)。

客户端需要使用存根(Stub)来创建一个对象，即远程代理(见图 13.12)，因此需要将 RemoteConcreteSubject_Stub.class 复制到前面约定的客户机的 D:\Client 目录中(在实际项目设计中，可以提供 Web 服务让用户下载该 class 文件)。

4. 启动注册：rmiregistry

在远程服务器创建远程对象之前，RMI 要求远程服务器必须首先启动注册 rmiregistry，只有启动了 rmiregistry，远程服务器才可以创建远程对象，并将该对象注册到 rmiregistry 管理的注册表中。

在远程服务器开启一个终端，例如在 MS-DOS 命令行窗口进入 D:\Server 目录，然后执行 rmiregistry 命令：

```
rmiregistry
```

启动注册，如图 13.14 所示。也可以在后台启动注册：

```
start rmiregistry
```

```
D:\server>rmic RemoteConcreteSubject
```

图 13.13　使用 rmic 生成 Stub

```
D:\server>rmiregistry
```

图 13.14　启动注册

5. 启动远程对象服务

远程服务器启动注册 rmiregistry 后，远程服务器就可以启动远程对象服务了，即编写程序来创建和注册远程对象，并运行该程序。

远程服务器使用 java.rmi 包中的 Naming 类调用其类方法：

```
rebind(String name, Remote obj)
```

绑定一个远程对象到 rmiregistry 管理的注册表中，该方法的 name 参数是 URL 格式，obj 参数是远程对象，将来客户端的代理会通过 name 找到远程对象 obj。

以下是我们编写的远程服务器上的应用程序 BindRemoteObject，运行该程序就启动了远程对象服务，即该应用程序可以让用户访问它注册的远程对象。

BindRemoteObject.java

```
import java.rmi.*;
public class BindRemoteObject {
   public static void main(String args[]) {
      try{
         RemoteConcreteSubject  remoteObject = new RemoteConcreteSubject();
         Naming.rebind("rmi://127.0.0.1/rect",remoteObject);
         System.out.println("be ready for client server...");
      }
      catch(Exception exp){
         System.out.println(exp);
      }
   }
}
```

将 BindRemoteObject.java 保存到前面约定的远程服务器的 D:\Server 目录中，并编译它生成相应的 BindRemoteObject.class 字节码文件，然后运行 BindRemoteObject，效果如图 13.15 所示。

```
D:\server>java BindRemoteObject
be ready for client server...
```

图 13.15　启动远程对象服务

6. 运行客户端程序

远程服务器启动远程对象服务后，客户端就可以运行有关程序，访问使用远程对象。

客户端使用 java.rmi 包中的 Naming 类调用其类方法：

```
lookup(String name)
```

返回一个远程对象的代理，即使用存根(Stub)产生一个和远程对象具有同样接口的对象。Lookup(String name)方法中的 name 参数的取值必须是远程对象注册的 name，例如 "rmi://127.0.0.1/rect"。

客户程序可以像使用远程对象一样来使用 lookup(String name)方法返回的远程代理。例如，下面的客户应用程序 ClientApplication 中的

```
Naming.lookup("rmi://127.0.0.1/rect");
```

返回一个实现了 RemoteSubject 接口的远程代理(见本节标题 1 中的 RemoteSubject 接口)。

ClientApplication 使用远程代理计算了矩形的面积。将 ClientApplication.java 保存到前面约定的客户机的 D:\Client 目录中，然后编译、运行该程序。程序的运行效果如图 13.16 所示。

```
D:\client>java ClientApplication
面积:68112.0
```

图 13.16　运行客户端程序

ClientApplication. java

```
import java.rmi.*;
public class ClientApplication{
   public static void main(String args[]){
      try{
         Remote  remoteObject = Naming.lookup("rmi://127.0.0.1/rect");
         RemoteSubject remoteSubject = (RemoteSubject)remoteObject;
         remoteSubject.setWidth(129);
         remoteSubject.setHeight(528);
         double area = remoteSubject.getArea();
         System.out.println("面积:" + area);
      }
      catch(Exception exp){
         System.out.println(exp.toString());
      }
   }
}
```

13.7 上机实践

1. 实验目的

通过实践体会网络套接字是基于 TCP 协议的有连接通信，套接字连接就是客户端的套接字对象和服务器端的套接字对象通过输入输出流连接在一起。熟悉怎样在服务器上建立 ServerSocket 对象，并让 ServerSocket 对象负责等待客户端请求建立套接字连接。熟悉客户端怎样建立 Socket 对象、向服务器发出套接字连接请求。

2. 实验要求

客户端和服务器建立套接字连接后，客户将如下格式的账单发送给服务器：

```
"房租:2189 元   水费:112.9 元   电费:569 元   物业费:832 元"
```

服务器返回给客户的信息是：

```
您的账单:
"房租:2189 元   水费:112.9 元   电费:569 元   物业费:832 元
总计: 3699.9 元"
```

3. 程序模板

请按模板要求，将【代码】替换为 Java 程序代码。

客户端模板：

ClientItem. java

```
import java.io.*;
import java.net.*;
import java.util.*;
public class ClientItem  {
   public static void main(String args[]) {
      Scanner scanner = new Scanner(System.in);
```

```
            Socket clientSocket = null;
            DataInputStream inData = null;
            DataOutputStream outData = null;
            Thread thread ;
            Read read = null;
            try{  clientSocket = new Socket();
                  read = new Read();
                  thread = new Thread(read);              //负责读取信息的线程
                  System.out.print("输入服务器的 IP:");
                  String IP = scanner.nextLine();
                  System.out.print("输入端口号:");
                  int port = scanner.nextInt();
                  String enter = scanner.nextLine();      //消耗回车
                  if(clientSocket.isConnected()){}
                  else{
                    InetAddress  address = InetAddress.getByName(IP);
                    InetSocketAddress socketAddress = new InetSocketAddress(address,port);
                    clientSocket.connect(socketAddress);
                    InputStream in = 【代码 1】    //clientSocket 调用 getInputStream()返回输入流
                    OutputStream out = 【代码 2】  //clientSocket 调用 getOutputStream()返回输出流
                    inData = new DataInputStream(in);
                    outData = new DataOutputStream(out);
                    read.setDataInputStream(inData);
                    read.setDataOutputStream(outData);
                    thread.start();              //启动负责读信息的线程
                  }
             }
             catch(Exception e) {
                  System.out.println("服务器已断开" + e);
             }
        }
    }
    class Read implements Runnable {
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);
        DataInputStream in;
        DataOutputStream out;
        public void setDataInputStream(DataInputStream in) {
            this.in = in;
        }
        public void setDataOutputStream(DataOutputStream out) {
            this.out = out;
        }
        public void run() {
            System.out.println("输入账单:");
            String content = scanner.nextLine();
            try{  out.writeUTF("账单" + content);
                  String str = in.readUTF();
                  System.out.println(str);
                  str = in.readUTF();
                  System.out.println(str);
                  str = in.readUTF();
```

```
                System.out.println(str);
            }
            catch(Exception e) {}
        }
    }
```

服务器端模板：

ServerItem.java

```
import java.io.*;
import java.net.*;
import java.util.*;
public class ServerItem {
    public static void main(String args[]) {
        ServerSocket server = null;
        ServerThread thread;
        Socket you = null;
        while(true) {
            try{  server = 【代码 3】          //创建在端口 4331 上负责监听的 ServerSocket 对象
            }
            catch(IOException e1) {
                System.out.println("正在监听");
            }
            try{  System.out.println("正在等待客户");
                  you = 【代码 4】      // server 调用 accept()返回和客户端相连接的 Socket 对象
                  System.out.println("客户的地址:" + you.getInetAddress());
            }
          catch (IOException e) {
                System.out.println("" + e);
          }
          if(you!= null) {
                new ServerThread(you).start();
          }
        }
    }
}
class ServerThread extends Thread {
    Socket socket;
    DataInputStream in = null;
    DataOutputStream out = null;
    ServerThread(Socket t) {
        socket = t;
        try  { out = new DataOutputStream(socket.getOutputStream());
               in = new DataInputStream(socket.getInputStream());
             }
        catch (IOException e) {}
    }
    public void run() {
        try{
            String item  =  in.readUTF();
            Scanner scanner  =  new Scanner(item);
```

```
                scanner.useDelimiter("[^0123456789.]+");
                if(item.startsWith("账单")) {
                  double sum = 0;
                  while(scanner.hasNext()){
                    try{  double price = scanner.nextDouble();
                          sum = sum + price;
                          System.out.println(price);
                    }
                    catch(InputMismatchException exp){
                         String t = scanner.next();
                    }
                  }
                  out.writeUTF("您的账单:");
                  out.writeUTF(item);
                  out.writeUTF("总额:" + sum + "元");
                }
            }
            catch(Exception exp){}
        }
    }
```

4. 实验指导

可以使用 Socket 类不带参数的构造方法

```
public Socket()
```

创建一个套接字对象,该对象不请求任何连接。该对象再调用

```
public void connect(SocketAddress endpoint) throws IOException
```

请求和参数 SocketAddress 指定地址的套接字建立连接。为了使用 connect 方法,可以使用 SocketAddress 的子类 InetSocketAddress 创建一个对象,InetSocketAddress 的构造方法是:

```
public InetSocketAddress(InetAddress addr, int port)
```

5. 实验后的练习

改进服务器端程序,使得用户还可以发送如下格式的货品明细给服务器:

```
货品  宽 90 厘米  高 69 厘米  长 156 厘米
```

服务器返回给客户的信息是:

```
货品  宽 90 厘米  高 69 厘米  长 156 厘米
体积: 968760 立方厘米。
```

习　题

1. URL 对象调用哪个方法可以返回一个指向该 URL 对象包含的资源的输入流?
2. 什么叫 socket? 怎样建立 socket 连接?

3．ServerSocket 对象调用 accept 方法返回一个什么类型的对象？

4．InetAddress 对象使用怎样的格式来表示自己封装的地址信息？

5．参照例 13.6，使用套接字连接编写网络程序，客户输入三角形的三边并发送给服务器，服务器把计算出的三角形的面积返回给客户。

6．参照 13.6.2 节中的示例代码，使用 RMI 技术让客户调用远程对象读取服务器上的一个文本文件。

第 14 章　JDBC 数据库操作

主要内容

- Derby 数据库；
- 在命令行连接内置 Derby 数据库；
- 在命令行连接网络 Derby 数据库；
- JDBC；
- 查询操作；
- 更新、添加与删除操作；
- 使用预处理语句；
- 事务。

目前许多应用程序都在使用数据库进行数据的存储与查询，其原因是数据库在数据查询、修改、保存、安全等方面有着其他数据处理手段无法替代的地位，例如，数据库支持强大的 SQL 语句，可进行事务处理等。本章将学习怎样使用 Java 提供的 JDBC 技术操作数据库，但不涉及数据库的设计原理。

14.1　Derby 数据库

为了学习使用 Java 中的 JDBC(Java DataBase Connectivity)操作数据库，必须选用一个数据库管理系统，以便有效地学习 JDBC 技术，而且学习 JDBC 技术不依赖所选择的数据库。

JDK 1.6 版本及之后的版本为 Java 平台提供了一个数据库管理系统，该数据库管理系统是 Apache 开发的，其项目名称是 Derby，因此，人们习惯将 Java 平台提供的数据库管理系统称作 Derby 数据库管理系统，或简称 Derby 数据库。Derby 是一个纯 Java 实现、开源的数据库管理系统。安装 JDK 之后(1.6 或更高版本)，会在安装目录下找到一个名字是 db 的子目录，在该目录的下的 lib 子目录中提供操作 Derby 数据库所需要的类(例如，加载驱动程序的类)。

Derby 数据库管理系统只有大约 2.6MB，相对于那些大型的数据库管理系统可谓是小巧玲珑，但是 Derby 数据库具有几乎大部分的数据库应用所需要的特性。

本章选用 Derby 数据库，不仅是为了教学的方便，更重要的是在 Java 应用程序中掌握使用 Derby 数据库也是十分必要的。本章并非讲解数据库本身的知识体系，而是讲解怎样在 Java 程序中使用数据库。

1. 平台的搭建

连接 Derby 数据库需要有关的类，这些类以 jar 文件的形式存放在 Java 安装目录的

db\lib 目录中，为了使用这些类，需要把 Java 安装在目录\db\lib 下，例如：

```
E:\jdk1.8\db\lib
```

下的三个 jar 文件：derby.jar、derbynet.jar 和 derbyclient.jar 复制到 Java 运行环境的扩展中，即将这些 jar 文件存放在 JDK 安装目录的\jre\lib\ext 目录中，如，复制到

```
E:\jdk1.8\jre\lib\ext
```

目录中。

2. 配置系统变量 path

为了在命令行窗口操作 Derby 数据库，需要使用 Java 安装目录中 db\bin 下的一些命令，例如，E:\jdk1.8\db\bin 下的一些命令。可以将 db\bin 作为系统环境变量 path 的一个值，以便随时在命令行窗口中使用 db\bin 中的命令。对于 Windows 7/XP 系统，用鼠标右键执行"计算机"→"我的电脑"，在弹出的快捷菜单中选择"属性"命令，弹出"系统特性"对话框，再执行该对话框中的"高级系统设置"→"高级选项"，然后单击"环境变量"按钮，添加系统环境变量。如果曾经设置过环境变量 path，可单击该变量进行编辑操作，将需要的值 E:\jdk1.8\db\bin 加入即可，如图 14.1 所示。

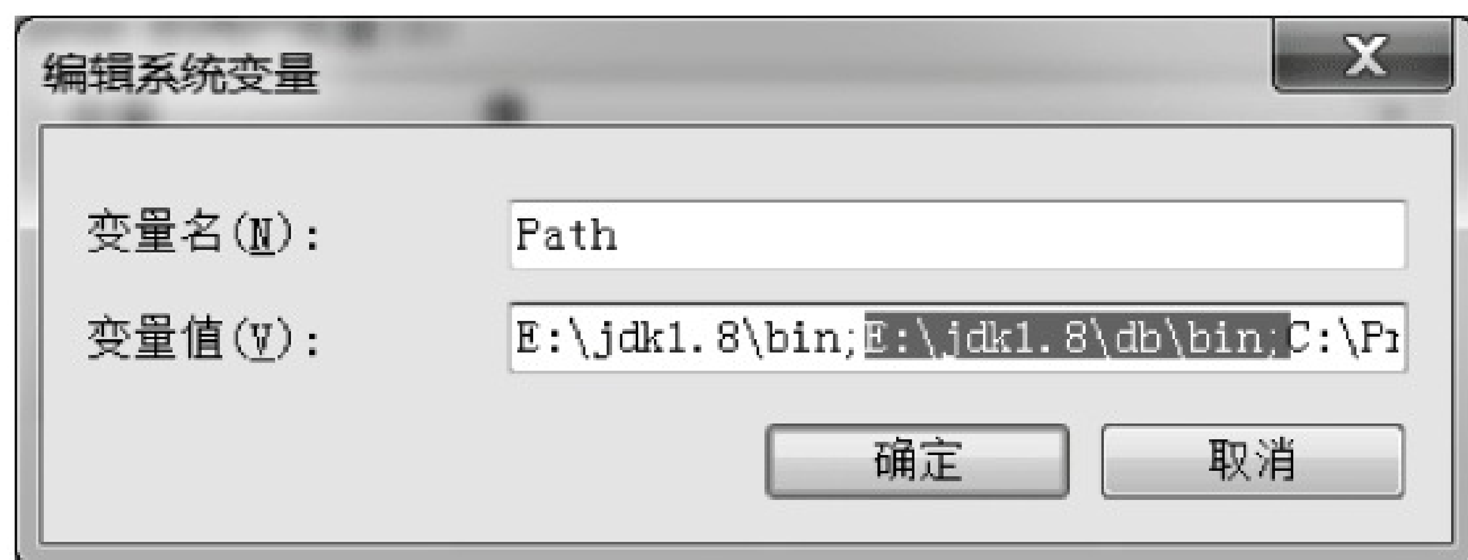


图 14.1　编辑环境变量 path

也可以在打开的命令行窗口直接进行设置(一旦关闭命令行窗口，设置即失效)：

```
set path = E:\jdk1.8\db\bin; %path%
```

14.2　在命令行连接内置 Derby 数据库

内置 Derby 数据库的特点是应用程序必须和该 Derby 数据库驻留在相同计算机上(内置 Derby 数据库也是相对后面的网络 Derby 数据库而言的)，并且在当前计算机中，同一时刻不能有两个程序访问同一个内置数据库。

14.2.1　启动 ij 环境

在命令行窗口连接内置 Derby 数据库需要启动 ij 环境。所谓 ij 环境，就是在该环境下可以使用 ij 工具来连接数据库，在数据库中创建表，进行诸如查询、增删改等操作。

执行 ij.bat 批处理文件，启动 ij 环境(ij.bat 是 Java 安装目录 db\bin 中的一个批处理

文件),如图 14.2 所示。

进入 ij 环境后,就可以使用 ij 提供的各种命令,例如连接数据库、建立表等命令(ij 命令不区分大小写)。退出 ij 环境,可以在命令行窗口输入"exit;",注意,不要忘记 exit 后面的分号。也可以按Ctrl+C 键退出 ij 环境。

```
D:\>cd 2000

D:\2000>ij
ij version 10.10
ij>
```

图 14.2　启动 ij 环境

14.2.2　连接内置 Derby 数据库

ij 命令如下:

```
connect 'jdbc:derby:数据库;create = true|false';
```

- create=true,如果数据库不存在,那么就在当前目录,即启动 ij 的当前目录(例如 D:\2000)中创建数据库,并与所创建的数据库建立连接,如图 14.3 所示;如果数据库存在,不再创建数据库,直接与存在的数据库建立连接,如图 14.4 所示。
- create=false,如果数据库存在,就直接与存在的数据库建立连接;如果数据库不存在,不再创建数据库,直接放弃连接。

```
D:\2000>ij
ij 版本 10.10
ij> connect 'jdbc:derby:dog;create=true';
ij>
```

图 14.3　创建并连接内置 Derby 数据库

```
D:\2000>ij
ij 版本 10.10
ij> connect 'jdbc:derby:dog;create=true';
警告01J01: 未创建数据库"dog",而是建立到现有数据库的连接。
ij>
```

图 14.4　连接已有的内置 Derby 数据库

例如,和名字是 dog 的数据库建立连接:

```
connect 'jdbc:derby:dog;create = true';
```

注:*初次建立数据库,如果没有指定数据库的位置,ij 命令会在启动 ij 的目录(例如 D:\2000)下建立一个名字和数据库名相同的文件夹,该文件夹下存放着和该数据库相关的配置文件。也就是说,Derby 数据库以文件夹的形式存放。*

连接数据库时,也可以指定数据库所在的目录,例如,连接 D:\00 下名字是 cat 的数据库:

```
connect 'jdbc:derby:D:/00/cat;create = true';
```

14.2.3　操作表

在 ij 环境下和数据库建立连接以后,在命令行就可以使用 ij 命令(这些 ij 命令就是标准的 SQL 语句)在数据库中进行创建表、向表中插入记录、删除表中的记录、查询表中的记录等操作。

1. 在数据库中创建表

创建表的 ij 命令如下:

```
create table 表名(字段 1 数据类型,字段 2 字段 2 属性,…,字段 n 字段 n 属性);
```

假如准备在 dog 数据库中创建名为 mess 的表。该表的字段(属性)为:

- id(文本,主键);
- name(文本);
- birth(日期);
- price(数字,双精度)。

ij 命令如下:

```
create table mess (id char(10) primary key,name varchar(20),birth date,price double);
```

效果如图 14.5 所示。

```
D:\2000>ij
ij 版本 10.10
ij> connect 'jdbc:derby:dog;create=true';
ij> create table mess (id char(10) primary key,name varchar(20),birth date,price double);
已插入/更新/删除 0 行
ij>
```

图 14.5　在数据库 dog 中创建名字是 mess 的表

2. 向表中插入记录(行)

创建表后,就可以使用 ij 命令向表中插入记录、使用 ij 命令查询记录。向表中插入记录的 ij 命令如下(就是标准的 SQL 语句):

一次插入一条记录:

```
insert into 表名 values(字段 1 值,字段 2 值,…,字段 n 值);
```

一次插入多条记录:

```
insert into 表名 values(字段 1 值,字段 2 值,…,字段 n 值),(字段 1 值,字段 2 值,…,字段 n 值)…;
```

例如,插入一条记录:

```
insert into mess values('001','藏獒','2015-1-1',18576.98);
```

为了提高插入记录的效率,建议使用一个 insert 语句插入多条记录,例如:

```
insert into mess values('a01','藏獒','2015-2-12',17698),('a02','哈巴','2015-6-19',6576.99);
```

效果如图 14.6 所示。

```
ij> insert into mess values('a01','藏獒','2015-2-12',17698),('a02','哈巴','2015-6-19',6576.99);
已插入/更新/删除 2 行
ij>
```

图 14.6　向 mess 表插入记录

3. 查询表中的记录

记录带着全部字段值:

```
select * from 表名;
```

例如:

```
select * from mess;
```

带着部分字段值:

```
select 字段 m,…,字段 n from 表名;
```

例如:

```
select name,price from mess;
```

效果如图 14.7 所示。

```
ij> select name,price from mess;
NAME                |PRICE
------------------------------
藏獒                |17698.0
哈巴                |6576.99
```

图 14.7 查询表

4. 更新表中的记录

```
update <表名>  set <字段名> = 新值  where <条件子句>
```

例如:

```
update  mess  set  price = 2999   where number = 'a02';
update  mess  set  name = '牧养狗'  where name = '哈巴';
update  mess  set  name = '中档狗'  where  price < 2000 and price >= 1000;
```

5. 删除表中的记录

```
delete  from  <表名>  where  <条件子句>
```

例如:

```
delete mess  where number = '002';
```

6. 在数据库中删除表

```
drop  table 表名;
```

14.2.4 Derby 数据库常用的基本数据类型

smallint　取值范围 $-2^{15}\sim(2^{15}-1)$。例如,age smallint,其中 age 是字段名。

int　取值范围 $-2^{31}\sim(2^{31}-1)$。例如,spead int。

bigint　取值范围 $-2^{63}\sim(2^{63}-1)$。例如,price int。

real 或 float　取值范围 $-3.402\times10^{+38}\sim3.402\times10^{+38}$。例如,length real。

double　取值范围 $-1.797\,69\times10^{+308}\sim1.797\,69\times10^{+308}$。例如,weight double。

decimal　小数点可精确到 31 位。decimal(n,m)表示数值中共有 n 位数,其中整数 n−m 位,小数 m 位。例如,height decimal(12,6)。

char　最大长度 254。例如, name char(20)。

varchar　最大长度 32 672。例如,content varchar(265)。

time　取值范围 00:00:00~24:00:00。例如,sleep time。

date　取值范围 0001-01-01 ~9999-12-31。例如,birth date。

timestamp　取值范围是 date 和 time 的合集。例如,start timestamp。

14.3 在命令行连接网络 Derby 数据库

14.3.1 启动 Derby 数据库服务器

网络 Derby 数据库驻留的计算机称为服务器端，因此服务器端必须启动 Derby 数据库服务器，以使用户访问网络 Derby 数据库。

在服务器端的命令行窗口执行 startNetworkServer.bat 批处理文件启动 Derby 数据库服务器，Derby 数据库服务器将独占当前启动它的命令行窗口显示 Derby 数据库服务器的信息，Derby 数据库服务器占的端口是 1527。在 D:\00 目录下启动 Derby 数据库服务器的效果如图 14.8 所示。

```
D:\00>startNetworkServer
Wed Mar 18 09:01:56 CST 2015 : 已使用基本服务器安全策略安装了 Security Manager。
Wed Mar 18 09:01:57 CST 2015 : Apache Derby 网络服务器 - 10.10.1.3 - (1557168) 已启动并准备接受端口 1527 上的连接
```

图 14.8　启动 Derby 数据库服务器

注：startNetworkServer.bat 是 Java 安装目录 db\bin 下的批处理文件，见 14.1.1 节。

14.3.2 连接网络 Derby 数据库

客户端负责连接网络 derby 数据库，如果是在同一台计算机上使用命令行窗口模拟客户端，需要另开一个命令行窗口。客户端需在命令行窗口启动 ij 环境，然后使用如下 ij 命令与服务器端的网络 Derby 数据库建立连接：

```
connect 'jdbc:derby://数据库服务器 IP:1527/数据库名;create = true|false';
```

上述 ij 命令中的 create=true 意思是，如果服务端的 Derby 数据库不存在，那么就在服务器端，即启动 Derby 数据库服务器的目录(例如 D:\00)中创建数据库，并与所创建的数据库建立连接；如果数据库存在，那么不再创建数据库，直接与存在的数据库建立连接。ij 命令中 create=false 意思是，如果数据库存在，就直接与存在的数据库建立连接；如果数据库不存在，不再创建数据库，直接放弃连接。

客户端和 Derby 数据库服务器在同一台计算机时，客户端连接网络 Derby 数据库 cat 的 ij 命令(使用的 IP 是 127.0.0.1)：

```
connect 'jdbc:derby://127.0.0.1:1527//cat;create = true';
```

效果如图 14.9 所示。

```
ij> connect 'jdbc:derby://127.0.0.1:1527//cat;create=true';
ij(CONNECTION1)>
```

图 14.9　连接网络 Derby 数据库

客户端和网络 Derby 数据库建立连接后，就可以使用 ij 命令在网络 Derby 数据库中创建表等操作(这些操作与操作内置 Derby 数据库完全相同，见前面的 14.2.3 节)。

14.4 JDBC

为了使 Java 编写的程序不依赖于具体的数据库,Java 提供了专门用于操作数据库的 API,即 JDBC。JDBC 操作不同的数据库仅仅是连接方式上的差异而已,使用 JDBC 的应用程序一旦和数据库建立连接,就可以使用 JDBC 提供的 API 操作数据库(如图 14.10 所示)。

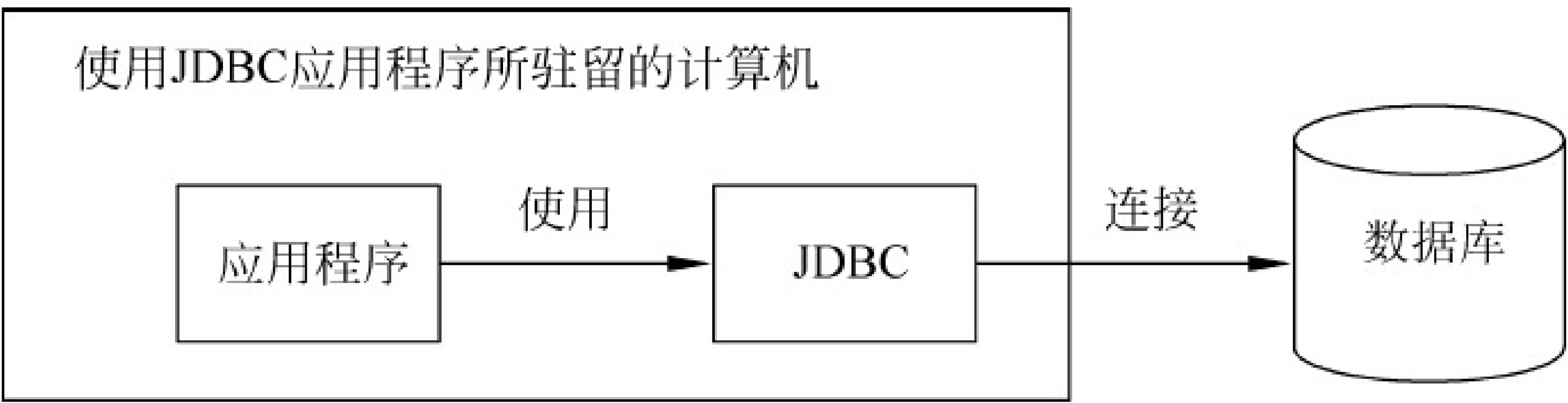


图 14.10 使用 JDBC 操作数据库

我们经常使用 JDBC 进行如下的操作。

- 与一个数据库建立连接;
- 向已连接的数据库发送 SQL 语句;
- 处理 SQL 语句返回的结果。

14.4.1 连接内置 Derby 数据库

应用程序为了能和数据库交互信息,必须首先和数据库建立连接。Java 程序和内置 Derby 数据库建立连接的步骤如下。

1. 加载访问内置 Derby 数据库的驱动

代码如下。

```
try{  Class.forName("org.apache.derby.jdbc.EmbeddedDriver");  //加载驱动
}
catch(Exception e){}
```

注: 由于在同一计算机上同一时刻只能有一个程序连接内置 Derby 数据库,因此,如果曾打开 ij 环境连接了本节要连接的内置 Derby 数据库,必须退出 ij 环境。

2. 连接内置 Derby 数据库

使用 java.sql 包中的 DriverManager 类的静态方法 getConnection 返回 Connection 连接对象,示意代码是:

```
Connection con = DriverManager.getConnection("jdbc:derby:数据库;create = true|false");
```

例如,返回连接内置 Derby 数据库 dog 的 Connection 对象 con:

```
Connection con = DriverManager.getConnection("jdbc:derby:dog;create = true");
```

例 14.1 是一个简单的 Java 应用程序,该程序连接到内置 Derby 数据库 dog(见 14.4.2 创建的数据库),查询 mess 表中的全部记录。为了不在代码中出现数据库所在目录的代码,例 14.1 中的 Java 应用程序需存放在 D:\2000 中(Derby 数据库 dog 所在目录)。例 14.1 效果如图 14.11 所示。

```
a01        |藏獒|2015-02-12|17698.0|
a02        |哈巴|2015-06-19|6576.99|
```

图 14.11 连接内置 Derby 数据库

【例 14.1】

Example14_1.java

```
import java.sql.*;
public class Example14_1 {
   public static void main(String args[]) {
       Connection con;
       Statement sql;
       ResultSet rs;
       try{ Class.forName("org.apache.derby.jdbc.EmbeddedDriver");//加载内置 Derby 数据库驱动
       }
       catch(Exception e) {
              System.out.print(e);
       }
       try { con = DriverManager.getConnection("jdbc:derby:dog;create = true"); //连接数据库
              sql = con.createStatement();
              rs = sql.executeQuery("SELECT * FROM mess ");  //查询表
              while(rs.next()) {
                String number = rs.getString(1);              //得到记录(行)的列值
                String name = rs.getString(2);
                Date date = rs.getDate(3);
                double price = rs.getDouble("price");
                System.out.print(number + "|");
                System.out.print(name + "|");
                System.out.print(date.toString() + "|");
                System.out.println(price + "|");
            }
            con.close();
       }
       catch(SQLException e) {
            System.out.println(e);
       }
   }
}
```

14.4.2 连接网络 Derby 数据库

首先服务器端在它的命令行窗口执行 startNetworkServer.bat，启动 Derby 数据库服务器（见 14.3.2 节）。客户端的 Java 程序和网络 Derby 数据库建立连接的步骤如下：

1. 加载访问网络 Derby 数据库的驱动

```
try{  Class.forName("org.apache.derby.jdbc.ClientDriver"); //加载驱动
}
catch(Exception e) {
   System.out.print(e);
}
```

2. 连接网络 Derby 数据库

使用 java. sql 包中的 DriverManager 类的静态方法 getConnection 返回 Connection 连接对象，示意代码是：

```
String uri = "jdbc:derby://数据库服务器 IP:1527/数据库;create = true|false";
Connection con = DriverManager.getConnection(uri);
```

例如，返回连接网络 Derby 数据库 cat 的 Connection 对象 con：

```
String uri = "jdbc:derby://127.0.0.1:1527/cat;create = true ";
Connection con = DriverManager.getConnection(uri);
```

14.5 查询操作

和数据库建立连接后，就可以使用 JDBC 提供的 API 和数据库交互信息。例如查询、修改和更新数据库中的表等。JDBC 和数据库表进行交互的主要方式是使用 SQL 语句，JDBC 提供的 API 可以将标准的 SQL 语句发送给数据库，实现和数据库的交互。

对一个数据库中表进行查询操作的具体步骤如下。

1. 向数据库发送 SQL 查询语句

首先使用 Statement 声明一个 SQL 语句对象，然后让已创建的连接对象 con 调用方法 createStatement()创建这个 SQL 语句对象，代码如下：

```
try{  Statement sql = con.createStatement();
}
catch(SQLException e ){}
```

2. 处理查询结果

有了 SQL 语句对象后，这个对象就可以调用相应的方法实现对数据库中表的查询和修改，并将查询结果存放在一个 ResultSet 类声明的对象中。也就是说 SQL 查询语句对数据库的查询操作将返回一个 ResultSet 对象，ResultSet 对象是以统一形式的列组织的数据行组成。例如，对于

```
ResultSet rs = sql.executeQuery("SELECT * FROM mess");
```

内存的结果集对象 rs 的列数是 4 列，刚好和 mess 的列数相同，第 1 列至第 4 列分别是 id、name、birth 和 price 列；而对于

```
ResultSet rs = sql.executeQuery("SELECT id,price FROM mess");
```

内存的结果集对象 rs 列数只有两列，第 1 列是 id 列、第 2 列是 price 列。

ResultSet 对象一次只能看到一个数据行，使用 next()方法走到下一个数据行，获得一行数据后，ResultSet 对象可以使用 get×××方法获得字段值，将位置索引(第 1 列使用 1，第 2 列使用 2 等)或列名传递给 get×××方法的参数即可。表 14.1 给出了 ResultSet 对象的若干方法。

表 14.1 ResultSet 对象的若干方法

返 回 类 型	方 法 名 称
boolean	next()
byte	getByte(int columnIndex)
Date	getDate(int columnIndex)
double	getDouble(int columnIndex)
float	getFloat(int columnIndex)
int	getInt(int columnIndex)
long	getLong(int columnIndex)
String	getString(int columnIndex)
byte	getByte(String columnName)
Date	getDate(String columnName)
double	getDouble(String columnName)
float	getFloat(String columnName)
int	getInt(String columnName)
long	getLong(String columnName)
String	getString(String columnName)

注：无论字段是何种属性，总可以使用 getString(int columnIndex)或 getString(String columnName)方法返回字段值的串表示。

14.5.1 顺序查询

查询数据库中的一个表的记录时，希望知道表中字段的个数以及各个字段的名字。由于无论字段是何种属性，总可以使用 getSring 方法返回字段值的串表示，因此，只要知道了表中字段的个数或字段的名字，就可以方便地查询表中的记录。

那么怎样知道一个表中有哪些字段呢？通过使用 JDBC 提供的 API，可以在查询之前知道表中字段的个数和名字，这有助于编写可复用的查询代码(见例 14.2)。

当创建好连接对象 con 并返回结果集 ResultSet 对象 rs 之后，在查询结果集 rs 中的数据之前，可以先获得结果集 rs 中列的名字(字段名)和结果集 rs 的列数，具体步骤如下：

(1) 结果集 rs 调用 getMetaData()方法返回一个 ResultSetMetaData 对象(元数据对象)：

```
ResultSetMetaData metaData = rs.getMetaData();
```

(2) 获得结果集 rs 的列数和列名(字段名)。

列的数目(字段的个数)：

```
int columnCount = metaData.getColumnCount();
```

第 i 列的名字：

```
String columnName = metaData.getColumnName(i);
```

14.5.2 控制游标

前面学习了使用 ResultSet 类的 next()方法顺序地查询数据，但有时候需要在结果集中前后移动，显示结果集中某条记录或随机显示若干条记录等。这时，必须要返回一个可滚

动的结果集。为了得到一个可滚动的结果集,需使用下述方法获得一个 Statement 对象:

```
Statement stmt = con.createStatement(int type ,int concurrency);
```

然后,根据参数的 type、concurrency 的取值情况,stmt 返回相应类型的结果集:

```
ResultSet re = stmt.executeQuery(SQL 语句);
```

type 的取值决定滚动方式,取值可以是:

- ResultSet.TYPE_FORWORD_ONLY:结果集的游标只能向下滚动。
- ResultSet.TYPE_SCROLL_INSENSITIVE:结果集的游标可以上下移动,当数据库变化时,当前结果集不变。
- ResultSet.TYPE_SCROLL_SENSITIVE:返回可滚动的结果集,当数据库变化时,当前结果集同步改变。

Concurrency 取值决定是否可以用结果集更新数据库,Concurrency 取值:

- ResultSet.CONCUR_READ_ONLY:不能用结果集更新数据库中的表。
- ResultSet.CONCUR_UPDATABLE:能用结果集更新数据库中的表。

滚动查询经常用到 ResultSet 的下述方法:

- public boolean previous():将游标向上移动,该方法返回 boolean 型数据,当移到结果集第 1 行之前时返回 false。
- public void beforeFirst:将游标移动到结果集的初始位置,即在第 1 行之前。
- public void afterLast():将游标移到结果集最后一行之后。
- public void first():将游标移到结果集的第 1 行。
- public void last():将游标移到结果集的最后 1 行。
- public boolean isAfterLast():判断游标是否在最后一行之后。
- public boolean isBeforeFirst():判断游标是否在第 1 行之前。
- public boolean ifFirst():判断游标是否指向结果集的第 1 行。
- public boolean isLast():判断游标是否指向结果集的最后一行。
- public int getRow():得到当前游标所指行的行号,行号从 1 开始,如果结果集没有行,返回 0。
- public boolean absolute(int row):将游标移到参数 row 指定的行号。

注意,如果 row 取负值,就是倒数的行数,absolute(-1)表示移到最后一行,absolute(-2)表示移到倒数第 2 行。当移动到第 1 行前面或最后一行的后面时,该方法返回 false。

例 14.2 查询某个数据库中某个表的全部记录,例子中有两个 Java 源文件,其中主类 Example14_2 使用 Query 类的实例完成查询,程序运行效果如图 14.12 所示。

```
ID          |NAME        |BIRTH         |PRICE        |
a01            |藏獒|2015-02-12|17698.0|
a02            |哈巴|2015-06-19|6576.99|
```

图 14.12 顺序查询

【例 14.2】

Example14_2.java

```
public class Example14_2 {
   public static void main(String args[]) {
      Query query = new Query();
```

```
        query.setDatabaseName("D:/2000/dog");
        query.setSQL("SELECT * FROM mess");
        query.startQuery();
        String ziduan[] = query.getColumnName();
        for(String s:ziduan){                //对于 s 取数组 ziduan 每个单元的值,见 4.7.7
            System.out.print(s+"        |");
        }
        System.out.println();
        String [][]record = query.getRecord();
        int hangshu = record.length;
        for(int i=0;i<hangshu;i++) {
            for(String s:record[i]){
                System.out.print(s+"|");
            }
            System.out.println();
        }
    }
}
```

Query.java

```
import java.sql.*;
public class Query {
    String databaseName="";                          //数据库名
    String SQL;                                      //SQL 语句
    String [] columnName;
    String [][] record;
    public Query() {
        try{  Class.forName("org.apache.derby.jdbc.EmbeddedDriver");
        }
        catch(Exception e) {
            System.out.print(e);
        }
    }
    public void setDatabaseName(String s) {
        databaseName=s.trim();
    }
    public void setSQL(String SQL) {
        this.SQL=SQL.trim();
    }
    public String[] getColumnName() {
         return columnName;
    }
    public String[][] getRecord() {
         return record;
    }
    public void startQuery() {
        Connection con;
        Statement sql;
        ResultSet rs;
        try {
```

```
            String uri = "jdbc:derby:" + databaseName + ";create = true";
            con = DriverManager.getConnection(uri);
            sql = con.createStatement(ResultSet.TYPE_SCROLL_SENSITIVE,
                                        ResultSet.CONCUR_READ_ONLY);
            rs = sql.executeQuery(SQL);
            ResultSetMetaData metaData  =  rs.getMetaData();
            int columnCount  =  metaData.getColumnCount();      //列数(字段数目)
            columnName = new String[columnCount];
            for(int i = 1;i <= columnCount;i++){
                columnName[i - 1] = metaData.getColumnName(i);  //列名()
            }
            rs.last();
            int recordAmount  = rs.getRow();                    //结果集中的记录数目
            record  =  new String[recordAmount][columnCount];
            int i = 0;
            rs.beforeFirst();
            while(rs.next()) {
              for(int j = 1;j <= columnCount;j++){
                 record[i][j - 1] = rs.getString(j);
              }
              i++;
            }
            con.close();
          }
          catch(SQLException e) {
            System.out.println("请输入正确的表名" + e);
          }
      }
   }
```

14.5.3 条件与排序查询

1. 带 where 子语句,一般格式:

```
select 字段 from 表名 where 条件
```

(1) 字段值是固定某个值。

例如:

```
select 姓名 from 职员表 where 地址 = '北京'
select 姓名,地址 from 职员表 where 性别 = '男'
```

(2) 字段值在某个区间范围。

例如:

```
select * from 职员表 where 工资> 3000 and 工资<= 6000
select * from 职员表 where 工资> 3000 and 性别 = '女'
select * from 职员表 where 工资>= 3000 or 性别 = '男'
```

(3) 使用某些特殊的日期函数，如 year，month，day。

例如：

```
select * from 职员表 where year(出生)< 1980 and year(出生)> 1975
select * from 职员表 where year(出生)< 1980 and month(出生)<= 10
select * from 职员表 where day(出生) = 12
select * from 职员表 where year(出生) between 1983 and 1986
```

(4) 使用某些特殊的时间函数，如 hour，minute，second。

例如：

```
select * from time_list where second(shijian) = 56;
select * from time_list where minute(shijian)> 15;
select * from time_list where hour(shijian)> 15;
```

(5) 字段值不是某个值。

例如：

```
select * from 职员表 where 性别 != '女'
```

(6) 用操作符 like 进行模式般配，使用“%”代替 0 个或多个字符，用一个下划线“_”代替一个字符。下述语句查询姓名中含有“林”字的记录：

例如：

```
select * from 职员表 where 姓名 like '%林%'
```

2. 带 order by 子语。

例如，按工资排序的 SQL 语句：

```
select * from 职员表 order by 工资
select * from 职员表 where 姓名 like '%林%'order by 工资
select * from  职员表 where 性别 = '女' order by 工资。
```

例 14.3 中用户输入 SQL 语句，查询 dog 数据库中某 mess 表的记录，例 14.3 使用了例 14.2 中曾使用的 Query 类。程序运行后，用户输入：

```
select * from mess where year(birth)<= 2015 and month(birth)< 3
```

效果如图 14.13 所示。

```
输入SQL语句:select * from mess where year(birth)<=2015 and month(birth)<3
ID|   NAME|   BIRTH|   PRICE|
a01       |藏獒|2015-02-12|17698.0|
```

图 14.13　条件查询

【例 14.3】

Example14_3.java

```
import java.util.*;
public class Example14_3 {
   public static void main(String args[]) {
```

```
        Query query = new Query();
        Scanner read = new Scanner(System.in);
        query.setDatabaseName("D:/2000/dog");
        System.out.print("输入 SQL 语句:");
        String SQL = read.nextLine();
        query.setSQL(SQL);
        query.startQuery();
        String ziduan[] = query.getColumnName();
        for(String s:ziduan){
           System.out.print(s + "|    ");
        }
        System.out.println();
        String [][]record = query.getRecord();
        int hangshu = record.length;
        for(int i = 0;i < hangshu;i++) {
           for(String s:record[i]){
              System.out.print(s + "|");
           }
           System.out.println();
        }
    }
}
```

14.6 更新、添加与删除操作

1. 更新、添加和删除记录的 SQL 语法

- 更新

```
update  <表名>  set  <字段名> = 新值 where 条件;
```

例如,把职员表中字段“姓名”的值是“翠花”的记录的“工资”字段的值更新为 9897:

```
update 职员表 set 工资 = 9897  where 姓名 = '翠花';
```

- 添加

```
insert into 表(字段列表) values (记录 1),(记录 2),…(记录 n);
```

或

```
insert  into 表(记录 1),(记录 2),…(记录 n);
```

例如,向 mess 表插入两条记录:

```
insert into mess ('A05','黑狗','215 - 10 - 12',',867), ('A06','黄狗','2015 - 6 - 12',167.9);
```

- 删除

```
delete from 表  where 条件
```

例如,从职员表中删除字段 ID 值是 A01 的记录:

```
delete from 职员表 where ID = 'A01' ;
```

2. 使用 Statement 对象的方法

Statement 对象调用方法

```
int executeUpdate(String sql);
```

或

```
boolean execute(String sql);
```

通过参数 sql 指定的 SQL 语句创建(删除)表,对表中记录的更新、添加和删除操作。

注:可以使用一个 Statement 对象进行更新操作,但需要注意的是,当查询语句返回结果集后,没有立即输出结果集的记录,而接着执行了更新语句,那么结果集就不能输出记录了。要想输出记录就必须重新返回结果集。

在例 14.4 中,应用程序连接内置 Derby 数据库 student 并在该数据库中创建一个名字是 biao 的表,向 biao 表中插入记录,之后更新 biao 表中某些记录,运行效果如图 14.14 所示。

```
B001          张小三  90.8
B002          李小四  92.0
```

图 14.14　更新与插入记录

biao 的结构是:

```
number char(20) primary key
name   varchar(20)
score   float。
```

【例 14.4】

Example14_4.java

```
import java.sql.*;
public class Example14_4 {
   public static void main(String[] args) {
      Connection con = null;
      Statement sta = null;
      String SQL = null;
      try {
        Class.forName("org.apache.derby.jdbc.EmbeddedDriver");
        con = DriverManager.getConnection("jdbc:derby:student;create = true");
      }
      catch(Exception e) {
        System.out.println(e);
        return;
      }
      try {
          sta = con.createStatement();
          SQL = "create table biao " +
           " (number char(10) primary key,name varchar(40),score float)";
          sta.executeUpdate(SQL);                          //创建表 biao

      }
      catch(SQLException e) {
         System.out.println("该表已经存在,不再重新创建!");
```

```
            //如果想删除表,可以在这里执行 sta.execute("drop table biao");
        }
        try {
            SQL = "insert into biao values('B001','张小三', 90.8),('B002','李四', 88.87)";
            sta.executeUpdate(SQL);                    //插入记录
            SQL = "update biao set score = 92, name = '李小四' where number = 'B002'";
            sta.executeUpdate(SQL);
            ResultSet rs = sta.executeQuery("SELECT * FROM biao ");
            while(rs.next()) {
                String number = rs.getString(1);
                System.out.print(number + "\t");
                String name = rs.getString(2);
                System.out.print(name + "\t");
                float score = rs.getFloat(3);
                System.out.println(score);
            }
            con.close();
        }
        catch(SQLException e) {
             System.out.println("主键值不能重复" + e);
        }
    }
}
```

14.7 使用预处理语句

Java 提供了更高效率的数据库操作机制,就是 PreparedStatement 对象,该对象习惯地称作预处理语句对象。本节学习怎样使用预处理语句对象操作数据库中的表。

14.7.1 预处理语句优点

当向数据库发送一个 SQL 语句,例如"Select * From goods",数据库中的 SQL 解释器负责把 SQL 语句生成底层的内部命令,然后执行该命令,完成有关的数据操作。如果不断地向数据库提交 SQL 语句势必增加数据库中 SQL 解释器的负担,影响执行的速度。如果应用程序能针对连接的数据库,事先就将 SQL 语句解释为数据库底层的内部命令,然后直接让数据库去执行这个命令,显然不仅减轻了数据库的负担,而且也提高了访问数据库的速度。

对于 JDBC,如果使用 Connection 和某个数据库建立了连接对象 con,那么 con 就可以调用

```
prepareStatement(String sql)
```

方法对参数 sql 指定的 SQL 语句进行预编译处理,生成该数据库底层的内部命令,并将该命令封装在 PreparedStatement 对象中,那么该对象调用下列方法都可以使得该底层内部命令被数据库执行:

```
ResultSet executeQuery()
```

```
boolean execute()
int executeUpdate()
```

只要编译好了 PreparedStatement 对象，该对象可以随时地执行上述方法，显然提高了访问数据库的速度。

14.7.2 使用通配符

在对 SQL 进行预处理时可以使用通配符“?”来代替字段的值，只要在预处理语句执行之前再设置通配符表示的具体值即可。例如：

```
sql = con.prepareStatement("SELECT * FROM mess WHERE price < ? ");
```

那么在 sql 对象执行之前，必须调用相应的方法设置通配符“?”代表的具体值，例如：

```
sql.setFloat(1,76.98);
```

指定上述预处理 SQL 语句中统配符“?”代表的值是 76.389。通配符按着它们在预处理 SQL 语句中从左到右依次出现的顺序分别称作第 1 个、第 2 个……第 m 个通配符。例如，下列方法：

```
void setFloat(int parameterIndex, int x)
```

用来设置通配符的值，其中参数 parameterIndex 用来表示 SQL 语句中从左到右的第 parameterIndex 个通配符号，x 是该通配符所代表的具体值。

尽管

```
sql = con.prepareStatement("SELECT * FROM mess WHERE price < ? ");
sql.setFloat(1,30.98);
```

的功能等同于

```
sql = con.prepareStatement("SELECT * FROM mess WHERE price < 30.98 ");
```

但是，使用通配符可以使得应用程序更容易动态地改变 SQL 语句中关于字段值的条件。

预处理语句设置通配符“?”的值的常用方法有：

```
void setDate(int parameterIndex,Date x)
void setDouble(int parameterIndex,double x)
void setFloat(int parameterIndex,float x)
void setInt(int parameterIndex,int x)
void setLong(int parameterIndex,long x)
void setString(int parameterIndex,String x)
```

在例 14.5 中，应用程序连接内置 Derby 数据库 student 并在该数据库中创建一个名字是 biao 的表，向 biao 表中插入记录，之后更新 biao 表中某些记录。例 14.5 和例 14.4 的不同之处是，例 14.5 使用了 PreparedStatement 预处理语句，例 14.4 使用的是 Statement 语句。

【例 14.5】

Example14_5.java

```
import java.sql.*;
```

```
public class Example14_5 {
    public static void main(String[] args) {
        Connection con = null;
        PreparedStatement sta = null;
        String SQL;
        try {
          Class.forName("org.apache.derby.jdbc.EmbeddedDriver");
          con = DriverManager.getConnection("jdbc:derby:student;create = true");
        }
        catch(Exception e) {
          System.out.println(e);
          return;
        }
        try {
            SQL = "create table biao " +
            "(number char(40) primary key,name varchar(40),score real)";
           sta = con.prepareStatement(SQL);
           sta.executeUpdate();                                  //创建表 biao
        }
        catch(SQLException e) {
           System.out.println("该表已经存在,不再重新创建!");
        }
        try {
           SQL = "insert into biao values(?,?,?)";
           sta =  con.prepareStatement(SQL);
           sta.setString(1,"a001");
           sta.setString(2,"王加加");
           sta.setFloat(3,87.6F);
           sta.executeUpdate();
           sta.setString(1,"a002");
           sta.setString(2,"刘贝贝");
           sta.setFloat(3,100);
           sta.executeUpdate();
           SQL = "select * from biao ";
           sta =  con.prepareStatement(SQL);
           ResultSet rs = sta.executeQuery();
           while(rs.next()) {
               String number = rs.getString(1);
               System.out.print(number + "\t");
               String name = rs.getString(2);
               System.out.print(name + "\t");
               float score = rs.getFloat(3);
               System.out.println(score);
           }
           con.close();
        }
        catch(SQLException e) {
            System.out.println(e);
        }
    }
}
```

14.8 事　　务

14.8.1 事务及处理

事务由一组 SQL 语句组成，所谓事务处理是指应用程序保证事务中的 SQL 语句要么全部执行，要么一个都不执行。

事务处理是保证数据库中数据完整性与一致性的重要机制。应用程序和数据库建立连接之后，可能使用多个 SQL 语句操作数据库中的一个表或多个表，例如，一个管理资金转账的应用程序为了完成一个简单的转账业务可能需要两个 SQL 语句，即需要将数据库 user 表中 id 号是 0001 的记录的 userMoney 字段的值由原来的 100 更改为 50，然后将 id 号是 0002 的记录的 userMoney 字段的值由原来的 20 更新为 70。应用程序必须保证这两个 SQL 语句要么全都执行，要么全都不执行。

14.8.2 JDBC 事务处理步骤

1. 使用 setAutoCommit(boolean autoCommit)方法

和数据库建立一个连接对象后，例如 con。那么 con 的提交模式是自动提交模式，即该连接对象 con 产生的 Statement(PreparedStatement 对象)对数据库提交任何一个 SQL 语句操作都会立刻生效，使得数据库中的数据发生变化，这显然不能满足事物处理的要求。例如，在转账操作时，将用户"0001"的 userMoney 的值由原来的 100 更改为 50 的操作不应当立刻生效，而应等到"0002"的用户的 userMoney 的值由原来的 20 更新为 70 后一起生效，如果第 2 个语句 SQL 语句操作未能成功，第 1 个 SQL 语句操作就不应当生效。为了能进行事务处理，必须关闭 con 的这个默认设置。

con 对象首先调用 setAutoCommit(boolean autoCommit)方法，将参数 autoCommit 取值 false 来关闭默认设置：

```
con.setAutoCommit(false);
```

2. 使用 commit()方法

con 调用 setAutoCommit(false)后，con 产生的 Statement 对象对数据库提交任何一个 SQL 语句操作都不会立刻生效，这样一来，就有机会让 Statement 对象(PreparedStatement 对象)提交多个 SQL 语句，这些 SQL 语句就是一个事务。事务中的 SQL 语句不会立刻生效，直到连接对象 con 调用 commit()方法。con 调用 commit()方法就是让事务中的 SQL 语句全部生效。

3. 使用 rollback()方法

con 调用 commit()方法进行事务处理时，只要事务中任何一个 SQL 语句没有生效，就抛出 SQLException 异常。在处理 SQLException 异常时，必须让 con 调用 rollback()方法，其作用是撤销事务中成功执行过的 SQL 语句对数据库数据所做的更新、插入或删除操作，即撤销引起数据发生变化的 SQL 语句操作，将数据库中的数据恢复到 commi()方法执行之前的状态。

例 14.6 使用了事务处理，将网络 Derby 数据库 bank 中 goods 表中 number 字段是

“A001”的 price 的值减少 n,并将减少的 n 增加到字段是“B002”的 price 上。

【例 14.6】

Example14_6.java

```
import java.sql.*;
public class Example14_6 {
    public static void main(String args[]){
       Connection con = null;
       Statement sql;
       ResultSet rs;
       try { Class.forName("org.apache.derby.jdbc.ClientDriver");
       }
       catch(ClassNotFoundException e){
             System.out.println("" + e);
       }
       try{   double n = 500;
            String uri  =  "jdbc:derby://127.0.0.1:1527/bank;create = true ";
            Connection con  =  DriverManager.getConnection (uri);
            con.setAutoCommit(false);                        //关闭自动提交模式
            sql = con.createStatement();
            rs = sql.executeQuery("SELECT  *  FROM goods WHERE number = 'A001'");
            rs.next();
            double priceOne = rs.getDouble("price");
            priceOne = priceOne - n;
            rs = sql.executeQuery("SELECT  *  FROM goods WHERE number = 'B002'");
            rs.next();
            double priceTwo = rs.getDouble("price");
            priceTwo = priceTwo + n;
            sql.executeUpdate
               ("UPDATE goods SET price  = " + priceOne + " WHERE number = 'A001'");
            sql.executeUpdate
               ("UPDATE goods SET price = " + priceTwo + " WHERE number = 'B002'");
            con.commit();                                    //开始事务处理
            con.close();
         }
         catch(SQLException e){
            try{ con.rollback();                             //撤销事务所做的操作
            }
            catch(SQLException exp){}
            System.out.println(e);
         }
    }
}
```

14.9 上机实践

1. 实验目的

掌握连接内置 Derby 数据库的步骤,以及怎样操作数据库中的表。

2. 实验要求

(1) 首先检查是否已经将 Java 安装目录\db\lib(例如 E:\jdk1.8\db\lib)下的 derby.

jar 复制到 Java 运行环境的扩展中,即将该 jar 文件存放在 JDK 安装目录的\jre\lib\ext 文件夹中。

(2) 编写一个 Java 应用程序,负责连接到名字是 employee 的内置 Derby 数据库,并在数据库中建立名字是 salary 的表,该表的字段结构是:

```
number char(20) primary key not null
money double
```

然后该程序再负责向 salary 表中插入记录。程序运行参考效果如图 14.15 所示。

(3) 再编写一个 Java 应用程序,负责连接到名字是 employee 的内置 Derby 数据库,并随机查询 salary 表中的 10 条记录,计算这 10 条记录的中 money 字段值的平均值(即平均工资)。程序运行参考效果如图 14.16 所示。

```
D:\2000>java E
输入工资号（整数）：1
输入工资（浮点数）：5587.9
输入1继续，输入0结束1
输入工资号（整数）：2
输入工资（浮点数）：8765
输入1继续，输入0结束0
```

图 14.15　输入记录

```
D:\2000>java F
随机抽取10.0条记录的
平均工资：7756.99
```

图 14.16　随机抽取记录

3. 程序模板

请按模板要求,将【代码】替换为 Java 程序代码。

程序 1:

E. java

```
import java.util. * ;
import java.sql. * ;
public class E {
   public static void main(String args[ ]) {
      try{   Class.forName("org.apache.derby.jdbc.EmbeddedDriver");
      }
      catch(ClassNotFoundException e) {
         System.out.print(e);
      }
      Connection con = null;
      Statement sta  =  null;
      PreparedStatement sql = null;                    //预处理语句
      try {
        con  =【代码 1】                                //连接到数据库 employee
        sta  =  con.createStatement();
        String s = "create table salary(number int primary key not null,money double)";
        sta.execute(s);      //创建表 salary,如果表已存在,不再重新创建,并发生 SQLException
        sql = con.prepareStatement("INSERT INTO salary VALUES (?,?)");
      }
      catch(SQLException exp){
      }
      finally{
        try {
```

```
                sql = con.prepareStatement("INSERT INTO salary VALUES (?,?)");
            }
            catch(SQLException ee){}
        }
        int number = 0;
        double money  = 0;
        Scanner scanner  =  new Scanner(System.in);
        int condition = 1;
        while(condition == 1) {
            System.out.print("输入工资号(整数): ");
            number  =  scanner.nextInt();
            System.out.print("输入工资(浮点数): ");
            money  =  scanner.nextDouble();
            try {
             sql.setInt(1,number);
             sql.setDouble(2,money);
             sql.execute();
            }
            catch(Exception ex){
                System.out.print("添加记录失败!" + ex);
            }
            System.out.print("输入 1 继续,非 1 结束");
            condition  =  scanner.nextInt();
        }
    }
}
```

程序 2:

F. java

```
import java.sql.*;
import java.util.*;
public class F {
   public static void main(String args[]) {
      int wantRecordAmount  =  10;                          //随机抽取的记录数目
      Random random  = new Random();
      try{  Class.forName("org.apache.derby.jdbc.EmbeddedDriver");
      }
      catch(Exception e) {
         System.out.print(e);
      }
      Connection con;
      Statement sql;
      ResultSet rs;
      try {
           con = DriverManager.getConnection("jdbc:derby:employee;create = false");
           sql = con.createStatement(ResultSet.TYPE_SCROLL_SENSITIVE,
                                     ResultSet.CONCUR_READ_ONLY);
           rs  = sql.executeQuery("select * from salary ");
           rs.last();                                       //将 rs 的游标移到 rs 的最后一行
           int count = rs.getRow();
           Vector<Integer> vector = new Vector<Integer>();
```

```
            for(int i = 1;i <= count;i++) {
                vector.add(new Integer(i));
            }
            int itemAmount = Math.min(wantRecordAmount,count);  //随机抽取的记录数
            double sum  = 0;
            int n  =  itemAmount;
            while(itemAmount > 0) {
               int randomIndex  =  random.nextInt(vector.size());
               int index = (vector.elementAt(randomIndex)).intValue();
               【代码 3】                                    //将 rs 的游标移到 index
               double price = rs.getDouble(2);
               sum  =  sum + price;
               itemAmount -- ;
               vector.removeElementAt(randomIndex);
             }
             con.close();
             double aver  =  sum/n;
             System.out.println("随机抽取" + n + "条记录的");
             System.out.println("其平均工资: " + aver);
        }
        catch(SQLException e) {
            System.out.println("" + e);
        }
    }
}
```

4. 实验指导

为了能进行随机查询，Statement 必须返回一个可滚动的结果集。absolute(int row)方法可以将结果集中的游标移到参数 row 指定的行。java.util 包中的 Vector 类负责创建一个向量对象。创建一个向量时不用像数组那样必须要给出数组的大小。向量创建后，例如，Vector<Integer> a=new Vector<Integer>()；a 可以使用 add(Integer n)把 Integer 对象 n 添加到向量的末尾，向量的大小会自动地增加。向量 a 可以使用 elementAt(int index)获取指定索引处的向量的元素(索引初始位置是 0)。

5. 实验后的练习

参照本实验编写一个数据库查询的程序，可以在若干学生中随机抽取 20 名学生，并计算这 20 名学生的平均成绩。

习　　题

1. 为了操作 Derby 数据库，需要把 Java 安装目录 db/lib 下的哪些 jar 文件复制到 Java 运行环境的扩展中？

2. 参照例 14.2，编写一个应用程序来查询 Derby 数据库，用户可以从键盘输入数据库名、表名。

3. 使用预处理语句的好处是什么？

4. 什么叫事务，事务处理步骤是怎样的？

参 考 文 献

[1] [美]埃克尔. Java 编程思想[M]. 4 版. 北京：机械工业出版社，2007.
[2] [美]霍斯特曼，科内尔. Java 核心技术 卷 1 基础知识. 9 版. 北京：机械工业出版社，2014.
[3] [美]塞若，贝茨. Head First Java(中文版). 北京：中国电力出版社，2007.